



9

*Steve  
Gar*

**JACKSON  
LIVINGSTONE**

APRESENTAM

# Mares de Sangue





## MARES DE SANGUE

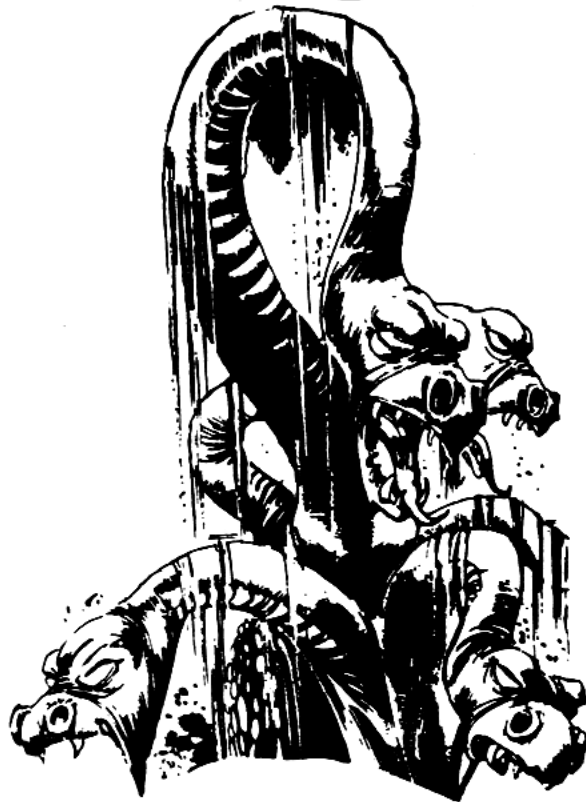
A cidade de Tak, na extremidade norte do Mar Interior, é o maior covil de ladrões, piratas e assassinos que o mundo civilizado jamais conheceu. Nesta cidade de escória, existem dois piratas famosos por sua cobiça implacável, por seus ataques-surpresa bastante audaciosos e pelos incontáveis confrontos com a morte. Um deles é Abdul, o Açougueiro. O outro é você.

Somente um pode ser o Rei dos Piratas; mas qual será? É feita uma aposta: o primeiro a alcançar a distante Ilha de Nippur, com a maior quantidade de ouro, ganha a coroa. Mas tome cuidado! Estes mares são traiçoeiros, e muitos perigos o aguardam. Poderosos adversários são jogados contra você, e em certas ocasiões a única saída é matar ou ser morto!

Dois dados, um lápis e uma borracha são tudo de que você precisa para embarcar nesta emocionante aventura de pirataria, com um elaborado sistema de combate e uma folha de aventuras para você registrar seus ganhos e perdas.

Steve Jackson e Ian Livingstone  
Apresentam:

# Mares de Sangue



**Andrew Chapman**

*Ilustrações: Bob Harvey*

*Título do original em Inglês*

*Seas of Blood*

*Publicado por Penguin Books Ltd,*

*Harmondsworth, Mindlessex,*

*England.*

*Copyright © Steve Jackson and Ian Livingstone, 1985.*

*Copyright Texto © Andrew Chapman, 1985.*

*Copyright Ilustrações © Bob Harvey, 1985.*

*Direitos Exclusivos para o Brasil adquiridos por*

*Marques Saraiva Gráficos e Editores SA.*

*ISBN 85-85238-36-4*

*Tradução:*

***Lília Oliveira***

**Obrigado a Karl, Keith e Ron**



## **SUMÁRIO**

INTRODUÇÃO  
6

MAPA  
10

FOLHA DE AVENTURAS  
11

A APOSTA  
12

MARES DE SANGUE  
13

## INTRODUÇÃO

Você é o capitão do navio-pirata Banshee. Junto com seu bando de assassinos oportunistas, deve flagelar as terras do Mar Interior à procura de ouro e escravos em uma corrida contra seu maior rival: Abdul, o Açougueiro. Vocês dois já ganharam fama pelas infâmias cometidas no mundo civilizado e são reconhecidamente os dois maiores capitães-piratas existentes. No entanto, vocês devem agora lutar para descobrir quem é **o maior**.

Mas, antes de começar sua jornada, você deve determinar tanto suas forças e fraquezas como também as de sua tripulação. Para isso você precisará de dois dados e um lápis de forma a registrar os valores obtidos na **Folha de Aventuras** da página 11. Como é possível que você não complete sua viagem na primeira aventura, você pode utilizar para as anotações a **Folha de Aventuras** solta que acompanha este livro-jogo.

### Sua Tripulação

Jogue um dado. Some 6 ao resultado. Anote este total na seção ATAQUE DA TRIPULAÇÃO da **Folha de Aventuras**. Este valor será utilizado quando você e sua tripulação se envolverem em batalhas de larga escala (por exemplo, enfrentando um navio inimigo).

Jogue dois dados. Some 6 ao resultado. Anote este total na seção FORÇA DA TRIPULAÇÃO da **Folha de Aventuras**. Este valor representa o nível de homens e equipamentos a bordo do Banshee e é usado para determinar com que eficiência vocês velejam. Você perde pontos de FORÇA DA TRIPULAÇÃO quando se envolve em grandes combates. Algumas ações permitirão que recupere pontos perdidos de FORÇA DA TRIPULAÇÃO, mas você não pode jamais ultrapassar o valor **inicial**. Se sua FORÇA DE TRIPULAÇÃO chegar a zero, então você e sua tripulação foram dizimados.

### Suas Habilidades

Sua habilidade em lutar, suportar ferimentos e escapar de situações perigosas é determinada por seus níveis de HABILIDADE, ENERGIA E SORTE. Em sua **Folha de Aventuras** você verá seções onde os atributos são registrados. Eles são obtidos da seguinte maneira:

Jogue um dado. Some 6 ao resultado. Anote este total na seção HABILIDADE. Jogue dois dados. Some 12 ao resultado. Anote este total na seção ENERGIA. Se sua ENERGIA chegar a zero, você está morto.

Jogue um dado. Some 6 ao resultado. Anote este total na seção SORTE.

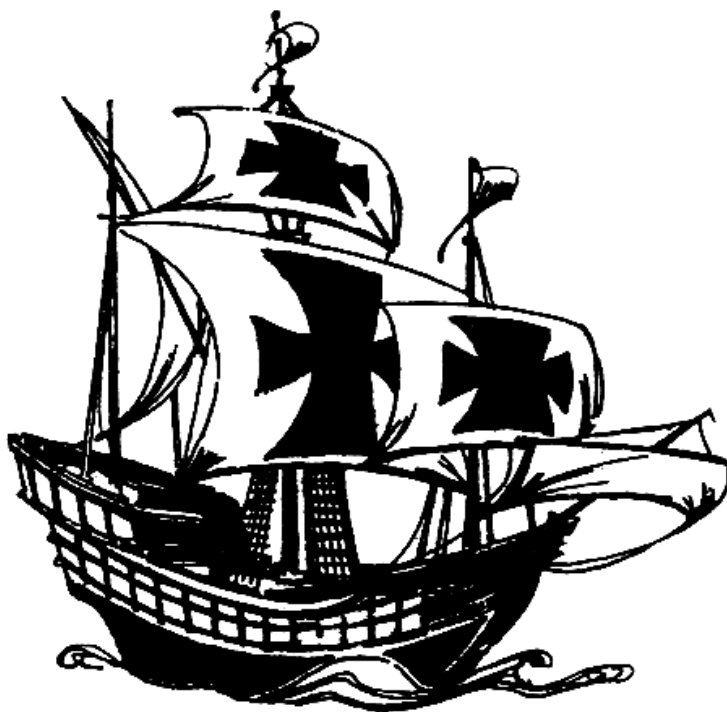
### Usando a Sorte

Em algumas ocasiões lhe será pedido que **Teste sua Sorte**. Quando isto ocorrer, jogue dois dados. Se o resultado for **igual ou menor que** o seu valor de SORTE naquele momento, então você teve **sorte**. Se o resultado for **maior que** o valor de SORTE, então você foi **azarado**. A cada vez que **Testar sua Sorte**, reduza 1 ponto de sua SORTE. Ou seja, quanto mais você usar sua SORTE, mais arriscado isso se torna. Os pontos de SORTE às vezes podem ser recuperados, mas jamais podem ultrapassar o valor **inicial**.

### Combate Individual

O combate individual é conduzido do mesmo modo que nos outros livros da Série Aventuras Fantásticas. Ele é usado quando você, individualmente, enfrenta criaturas. Se já estiver familiarizado com o sistema, pode pular esta parte das regras. Se não estiver, siga o sistema abaixo:

1. O combate é simultâneo. O combate individual é conduzido como uma série de ataques em que cada um dos combatentes infligirá um dano ao adversário.
2. Jogue dois dados e some o resultado à HABILIDADE de seu oponente. O total obtido é a **Força de Ataque** dele.
3. Jogue dois dados novamente e some o resultado à sua HABILIDADE. O total obtido é sua **Força de Ataque**.
4. Se a **Força de Ataque** de seu oponente for maior que a sua, ele causou-lhe um ferimento – reduza 2 pontos de sua ENERGIA.
5. Se sua **Força de Ataque** for maior que a de seu oponente, você causou um ferimento nele – reduza 2 pontos da ENERGIA de seu inimigo.
6. Se as **Forças de Ataque** forem iguais, os dois ataques foram perdidos. Comece uma nova Série de Ataque a partir do passo 2.
7. Continue este combate até que sua ENERGIA ou a ENERGIA de seu oponente esteja reduzida a zero (morte).

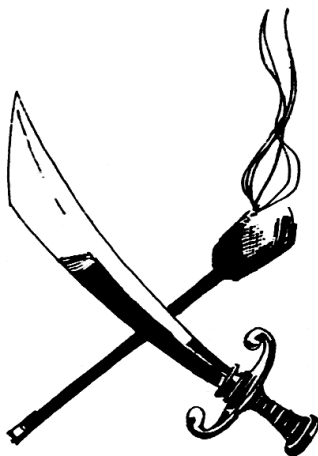




## Combates em Larga Escala

Sempre que o livro disser que sua tripulação deve lutar, ou quando seu oponente tiver ATAQUE e FORÇA, em vez de HABILIDADE e ENERGIA, você usará as regras para combates em larga escala. Elas são as seguintes:

1. O combate em larga escala é simultâneo e conduzido de um modo bastante similar ao combate individual. Ele é feito de uma série de ataques em que uma força em combate infligirá danos à outra.
2. Jogue dois dados e some o resultado ao ATAQUE de seus oponentes. O total obtido é a **Força de Ataque** de seus inimigos.
3. Jogue dois dados novamente e some o resultado ao valor de ATAQUE DA TRIPULAÇÃO. O total obtido é a **Força de Ataque** de sua tripulação.
4. Se a **Força de Ataque** de seus oponentes for maior que a de sua tripulação, eles feriram sua tripulação – reduza 2 pontos da FORÇA DA TRIPULAÇÃO.
5. Se a **Força de Ataque** de sua tripulação é maior que a de seus oponentes, então sua tripulação causou-lhes danos - reduza 2 pontos da FORÇA de seus inimigos.
6. Se sua tripulação infligir danos sobre os oponentes e lhe for dada a opção de fugir, você pode escapar. Note, porém, que esta ação tem uma penalidade: sempre que escolher escapar, você perde automaticamente 2 pontos da FORÇA DA TRIPULAÇÃO.
7. Se as **Forças de Ataque** forem iguais, então os dois ataques não tiveram sucesso. Recomece a próxima Série de Ataque a partir do passo 2.
8. Continue este combate até que a FORÇA de um dos combatentes - a dos seus inimigos ou a de sua tripulação - seja reduzida a zero (a menos que você escape, é claro). O lado que primeiro chegar a zero terá perdido.



## Seu Diário

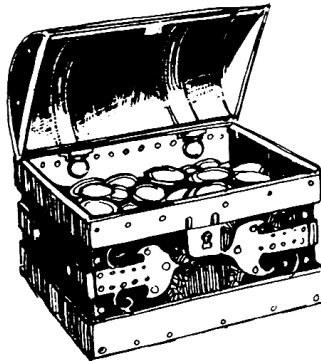
Seu DIÁRIO registra o tempo de viagem. Usando um pedaço de papel, você deve manter um registro de seu diário seguindo o que lhe será instruído em várias passagens do livro. Você tem um tempo limitado para completar sua jornada; o DIÁRIO lhe permitirá ver como está progredindo.

## Recuperando Energia

Se você vier a se envolver em algum combate, é quase certo que perca alguns pontos de ENERGIA. Há somente um jeito de recuperá-la - além das instruções ocasionais do livro -, que é descansar. Para cada dia que você acrescentar em seu DIÁRIO, você poderá recuperar 1 ponto de ENERGIA. Note, porém, que sua ENERGIA não pode jamais ultrapassar o valor **inicial**. É claro que, quanto mais tempo você descansar, mais devagar você navegará até seu destino. Portanto, tenha cuidado!

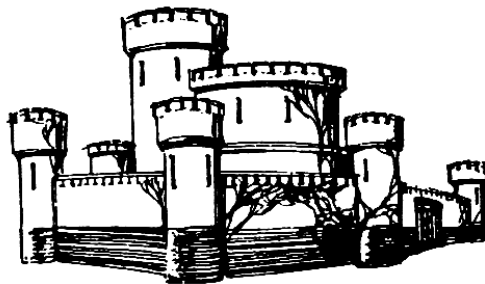
## Tesouros e Despojos

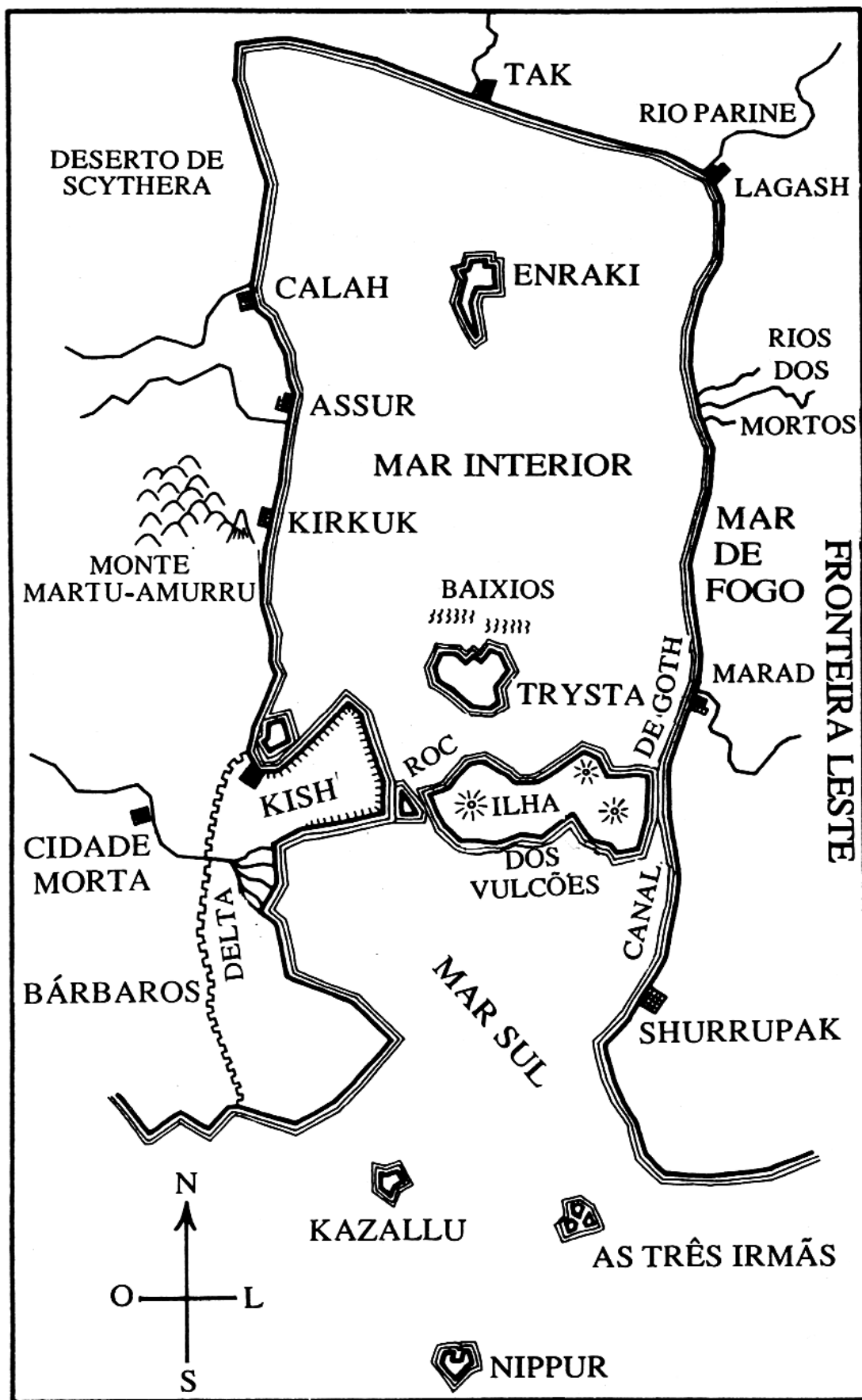
No decorrer da aventura você quase certamente irá capturar ouro e escravos. Isto faz parte dos Despojos. Em sua **Folha de Aventuras** há uma seção destinada ao registro dessas mercadorias. Você inicia a aventura com apenas 20 moedas de ouro.



## O Mapa

A área pela qual você estará viajando é a indicada no mapa. Ele lhe permitirá familiarizar-se com os nomes e lugares da região, já que há constantes referências a ela no livro.







FOLHA DE AVENTURAS			QUADRO DE ENCONTROS		
<div>HABILIDADE Habilidade Inicial</div>	<div>ENERGIA Energia Inicial =</div>	<div>SORTE Sorte Inicial</div>	<div>Habilidade = Energia =</div>	<div>Habilidade = Energia =</div>	<div>Habilidade = Energia =</div>
<div>LISTA DE EQUIPAMENTOS</div>	<div>ATAQUE DA TRIPULACÃO Valor Inicial</div>		<div>Habilidade = Energia =</div>	<div>Habilidade = Energia =</div>	<div>Habilidade = Energia =</div>
	<div>FORÇA DA TRIPULACÃO Valor Inicial</div>		<div>Habilidade = Energia =</div>	<div>Habilidade = Energia =</div>	<div>Habilidade = Energia =</div>
	<div>DESPOJOS</div>		<div>Habilidade = Energia =</div>	<div>Habilidade = Energia =</div>	<div>Habilidade = Energia =</div>
			<div>Habilidade = Energia =</div>	<div>Habilidade = Energia =</div>	<div>Habilidade = Energia =</div>

## A APOSTA

A cidade de Tak, na extremidade norte do Mar Interior, é o maior covil de ladrões, criminosos e assassinos que o mundo civilizado jamais viu. Quaisquer vícios ou atividades ilícitas não somente são permitidos como até mesmo encorajados nesta cidade de escória. É aqui, em sua cidade natal, que começa a aventura.

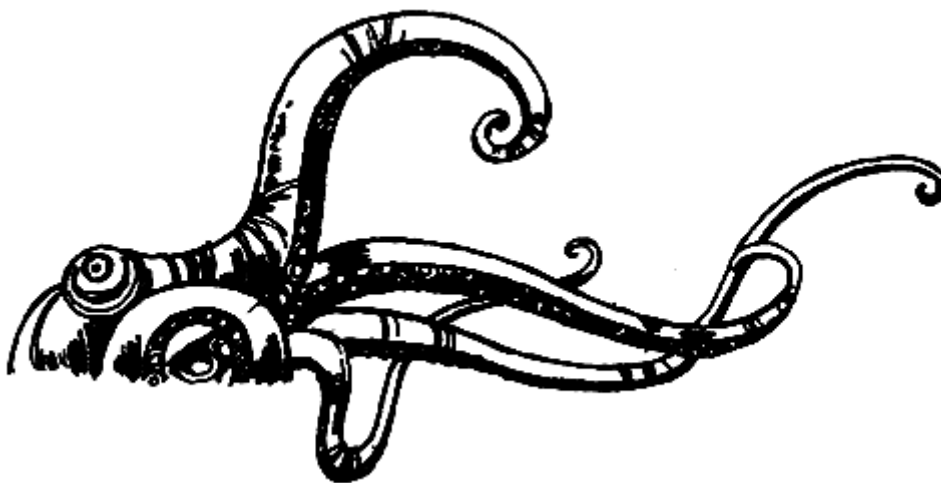
Dos numerosos piratas que se dirigem a Tak, você e Abdul, o Açougueiro, são reconhecidos por todos como os maiores por sua audácia e cobiça. No entanto, nenhum dos dois é particularmente rico, pois seu amor pelo jogo consome todas as riquezas que trazem em suas jornadas contra as cidades inimigas de Lagash, Marad e Kish.

A ignomínia que ambos provocaram é também a fonte de uma grande rivalidade; um tenta sobrepujar o outro em corridas incrivelmente perigosas, mas de sucesso e de tirar o fôlego. Seu objetivo: o título de Rei dos Piratas, o Saqueador de Cidades, que jamais pode ser herdado, somente conquistado.

Uma noite, enquanto jogam dados um contra o outro em um dos cassinos de Tak, alguém sugere que vocês deveriam fazer uma competição para determinar, de uma vez por todas, quem é o **maior** dos piratas. A idéia imediatamente agrada a seus espíritos audaciosos. “Sim”, diz Abdul, “vamos realizar uma corrida de velocidade e caça a tesouros”.

Você concorda com os termos da competição. Cada um pegará somente um navio e, partindo de Tak em um determinado dia, velejará na direção da ilha de Nippur, que fica bem distante, no grande Mar Sul. A viagem deve ser completada em cinquenta dias, e, ao final desse tempo, quem tiver a maior quantidade de ouro ganha a aposta.

O acordo é selado com apertos de mão e muitos brindes. Sua viagem está para começar.



VIRE A PAGINA

## 1

No dia designado para o início da corrida, você leva o Banshee para fora da imensa baía de granito de Tak e entra no Mar Interior. O Haveldar de Abdul, o Açougueiro, corta as águas silenciosamente a seu lado. A leste fica o Porto de Lagash, hostil porém rico; para oeste fica o Deserto de Scythera, pelo qual cruzam as rotas de caravanas que se dirigem às cidades de Kish, Calah e Assur. Para o sul há a montanhosa ilha de Enraki. Você vai:

- |   |                   |
|---|-------------------|
| Dirigir-se para Lagash em um ataque perigoso,<br>porém audacioso, contra os navios costeiros? | Vá para <b>55</b> |
| Viajar para o Deserto de Scythera com o intuito<br>de pilhar as ricas caravanas do oeste?     | Vá para <b>20</b> |
| Patrulhar o Mar Interior pela ilha de Enraki?   | Vá para <b>76</b> |

## 2

A roda é muito rápida e você é lento demais. Ela passa sobre você como uma foice gigantesca, fazendo com que sua aventura chegue a um fim horrível e antecipado.

## 3

“Finalmente meu!”. Gargalha seu credor. “Da próxima vez você não será tão rápido em jogar com um dinheiro que não possui.” Ele e seus marinheiros passam correndo por você, indo reclamar o prêmio. Sem navio você não pode continuar sua jornada. Sua aventura termina aqui.

## 4

Acrescente 1 dia em seu DIÁRIO. Quando você alcança o ponto mais estreito do Canal de Goth, uma extensa linha de navios de guerra surge no horizonte, exatamente na direção em que você está indo. Quando você se aproxima mais, vê que há várias centenas de galés de guerra, com a marca de Shurrupak, passando pelo canal em formação de combate. Elas se estendem das margens da ilha dos Vulcões até quase as costas da Fronteira Leste. Voltando para o norte com a intenção de evitar conflitos com esta grande força, você encontra uma outra longa linha de galés de guerra, desta vez de Marad. Você percebe que as duas cidades devem estar em guerra entre si, e que você, inadvertidamente, ficou preso no meio do que está para ser uma violenta batalha naval. Ambas as forças são praticamente do mesmo tamanho, mas as galés de Marad – com a reputação de ter cinco homens em cada remo – são de longe os maiores navios. Você vai procurar segurança tentando quebrar as linhas de Marad (vá para **43**) ou as linhas de Shurrupak (vá para **127**)?

## 5

Quando se aproxima da porta, você tropeça em um fio escondido. Alguma coisa estala, causando um som sobre sua cabeça e um retumbar profundo e preocupante que vibra por toda a pedra trabalhada que o cerca. O teto do corredor cai de repente, enterrando-o sob várias toneladas de pedra. Sua aventura termina aqui.

## 6

Lutando com a porta, você consegue se esgueirar por metade do caminho antes que o bloco caia no chão. Infelizmente, a outra metade de seu corpo ainda está do outro lado da porta e é esmagada pelo monólito. Sua aventura termina aqui.



## 7

Jogue três dados. Se o resultado for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, vá para **387**. Se o resultado for **igual ou maior que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, então vá para **356**.

## 8

Quando você corre para a porta, o monstro o golpeia com o ferrão da cauda. Você é empurrado contra o lado do fosso. Sua aventura termina aqui.

## 9

Você cai para trás com dor e terror enquanto o veneno corrói seus olhos e entra em seu cérebro. Sua aventura termina aqui.

## 10

Você veleja em frente, passando pelas áridas dunas vermelhas do Mar de Fogo, na Fronteira Leste – assim denominado devido à cor intensa de sua terra infértil. Jogue três dados. Se o resultado for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 5 dias a seu DIÁRIO. Se o resultado for **igual ou maior que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 6 dias a seu DIÁRIO. Uma noite, com o sol se pondo a oeste no mar, você nota na água ao lado do Banshee uns destroços fosforescentes. Curioso com o fato, você baixa âncora e mergulha no mar para dar uma olhada mais de perto. Você vê um navio mercante com dois grandes buracos no casco – um na popa e outro na proa – no fundo de um banco de areia. Para qual deles você vai nadar: para o buraco na popa (vá para **44**) ou para o da proa (vá para **33**)?

## 11

Você pega o esqueleto pela mão, com a intenção de remover os anéis. No entanto, logo que você toca nas jóias de ouro, o esqueleto se move e agarra sua mão com os dedos ossudos. Ele o aperta com força e rapidez. Todos os seus esforços para escapar são em vão; o abraço sobrenatural prova ser mais forte que sua força ou quaisquer armas mortais. Sua morte chega lenta, causada por fome e sede. Sua aventura termina aqui.

## 12

Sua tripulação consegue livrar o Banshee da disputa com o navio de guerra e corta-lhe os cordames. As velas do navio de guerra caem no convés, causando caos e confusão entre os marinheiros. Vá para **90**.

## 13

Após terem fustigado vocês por todo um dia, o mar e o vento diminuem. Os céus começam a clarear. À sua frente, no horizonte, está a ilha de Trysta, pois a tempestade levou-o pelos baixios traiçoeiros. Por alguma ação da boa fortuna, o Banshee escapou à destruição. Você vai aportar à ilha (vá para **152**), velejar para sudeste, na direção do Canal de Goth (vá para **191**), velejar para sudoeste, na direção de Kish (vá para **223**) ou na direção de Roc (vá para **27**)?

## 14

“Ah, uuuuoooooooo!”, grita o fantasma. “Isto é realmente aterrorizador.” Ele lhe lança um olhar cheio de fúria e gira a mão em desespero. “Ah, portador de tão terríveis notícias, eu o amaldição.” Você perde 2 pontos de SORTE e ganha 1 ponto de HABILIDADE. Vá para **210**.

## 15

Uma vez estando no Mar Sul, você vai:

Viajar para Shurruk para vender os escravos  
que tiver e recrutar mais tripulação?

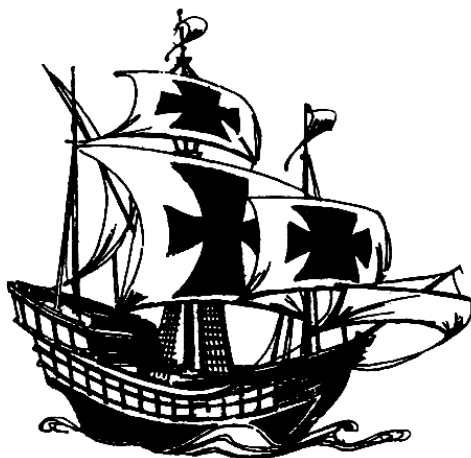
Vá para **301**

Entrar no grande Delta de Kish e viajar rio acima  
até a Cidade Morta?

Vá para **140**

Velejar pelo centro do Mar Sul, dirigindo-se para Nippur?

Vá para **340**



## 16

Tão logo você pára de fazer pressão, o anel afunda no teto e faz com que uma torrente de água lhe caia em cima, jogando-o no chão. A porta de entrada se fecha abruptamente, a cripta se enche com rapidez e você se afoga. Sua aventura termina aqui.

## 17

Você tenta correr para um lado, para evitar o rápido projétil, mas a neve é muito densa. A bola o atinge e o aniquila. Este é o fim de sua aventura.

## 18

O monstro se defende ferozmente com um rápido movimento dos braços longos, jogando seu braço, que o atacara, para um lado e quase o quebrando - você perde 1 ponto de ENERGIA. Quando você pula de novo, o Ciclope o agarra com a mão esquerda e o levanta no ar. Você vai:

Dar-lhe uma cutelada na parte de trás do cotovelo?

Vá para **187**

Chutá-lo no ombro?

Vá para **251**

Golpeá-lo no cotovelo?

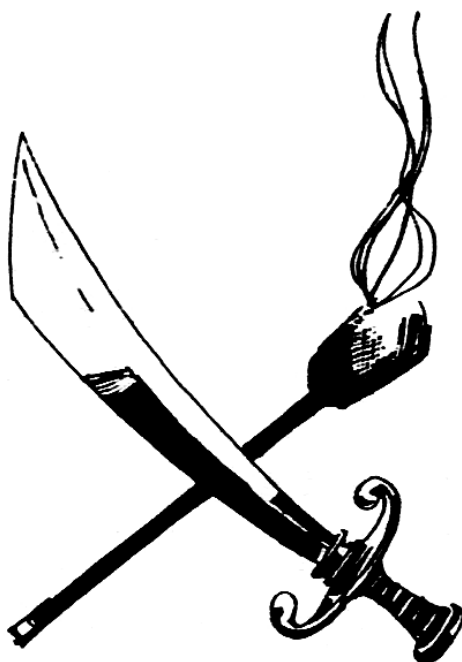
Vá para **145**

## 19

O Banshee aumenta a velocidade quando você levanta as velas e aponta para o espaço entre as duas galés mais próximas. Você vai tentar fugir **exatamente** pelo meio delas (vá para **296**) ou desviar-se no último instante para bater e cortar os remos de uma das galés (vá para **275**)?

## 20

Jogue três dados. Se o resultado for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 5 dias a seu DIÁRIO. Se o resultado for **igual ou maior que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, acrescente 6 dias a seu DIÁRIO. Você finalmente chega à costa do Deserto de Scythera, onde baixa âncora, desembarca com a maior parte de sua tripulação e marcha para o interior das areias escaldantes. Vocês chegam a uma pequena vila atarefada, cercada por um oásis - obviamente um local de estada para os viajantes do deserto. Você vai atacar a vila (vá para **143**) ou vai recuar até as dunas próximas e preparar uma emboscada para qualquer caravana que passe por aqui (vá para **79**)?



## 21

Tão logo você ataca a Anêmona, ela envolve seu corpo com uma dúzia de tentáculos e os ferrões injetam uma grande dose de veneno letal em seu sistema sanguíneo. Você perde a consciência enquanto a criatura o move lentamente em direção à boca circular. Sua aventura termina aqui.

## 22

Os marinheiros de Kish são vencidos e o navio de guerra cessa o fogo. Abordando o navio inimigo e fazendo uma busca, você descobre na cabine do mestre uma arca contendo 27 moedas de ouro. Entre os sobreviventes dos marinheiros há 3 belos espécimes para o mercado de escravos da Fronteira Leste. Você fura o casco do navio de guerra e continua na direção de Assur. Vá para **376**.



## 23

Vocês marcham pela areia por várias centenas de metros até que, sem qualquer aviso, a praia some sob seus pés, revelando criaturas cobertas por limo que pegam alguns membros de sua tripulação com as garras e os carregam para o mar. Reduza 2 pontos da FORÇA DA TRIPULAÇÃO. Históricos de medo, os outros marinheiros insistem para que você os leve de volta ao Banshee. Você vai forçá-los a continuar pela praia (vá para **86**) ou vai sugerir que em vez disso todos sigam por terra (vá para **42**)?

## 24

Por três dias você aguarda na vila à espera de passantes que caíam em sua emboscada, mas ninguém aparece. Sua paciência finalmente se esgota com este desperdício de tempo e você decide voltar para o Banshee e tentar sua fortuna em algum outro lugar. Some três dias a seu DIÁRIO. Vá para **35**.

## 25

Sua vigilância e cuidado não são suficientes. Com um rangido sinistro, a quilha do Banshee desliza por um leito de sedimento. O navio pára repentinamente. Utilizando-se de longas estacas e jogando fora toda a carga excedente, vocês tentam fazer com que o navio flutue novamente, mas sem sucesso. O nível da água cai e o Banshee fica mais profundamente preso ao banco de areia. Pela manhã vocês descobrem-se cercados por soldados e Kish que, tendo visto seu mastro acima dos bancos de areia do rio, vieram atacá-los. Vocês são capturados e sua aventura termina aqui.

## 26

Sentando-se, você se regala com a sopa e o pão. Depois de certo tempo começa a se sentir meio sonolento, assim como sua tripulação. Esfregando os olhos, você vê a longa mesa onde estavam todos sentados e nota uma coisa bastante incomum: todos os piratas foram transformados em animais de fazenda - ovelhas, bodes, porcos e semelhantes. Alarmado com a virada dos acontecimentos, você dá um guincho. Um guincho? Quando você olha para si mesmo, descobre que foi transformado em um papagaio. “Venha, meu camaradinho”, diz a mulher, colocando-o sobre a mão. “Venha e junte-se aos outros.” Como você agora não é mais humano, sua aventura termina aqui.

## 27

Acrescente 2 dias ao DIÁRIO. Roc é uma ilha formada por uma única montanha enorme que se ergue do oceano. Seu pico está quase sempre coberto por nuvens, enquanto as encostas mais baixas são cobertas por densas florestas. Seu nome provém de uma espécie de pássaro gigante que às vezes usa as encostas mais elevadas para fazer seus ninhos. **Teste sua Sorte.** Se você tiver sorte, vá para **67**; se for azarado, vá para **92**.

## 28

A maioria dos homens baratos estão na guerra com Marad, a qual promete imensas riquezas para o lado vencedor. A você é permitido escolher entre bons, porém dispendiosos, pretendentes ao emprego. Para cada ponto de FORÇA DA TRIPULAÇÃO que queira recuperar, terá que desembolsar 20 moedas de ouro. Depois de ter completado seu recrutamento, vá para **180**.



## 29

Pulando para a frente, você dá uma cotovelada nas costelas do Ciclope, fazendo com que ele se dobre - reduza 2 pontos da ENERGIA dele. Quando se dobra por causa do golpe, ele lhe dá uma bordoadada na cabeça, lançando-o pelo chão - você perde 2 pontos de ENERGIA. O Ciclope se recupera primeiro, agarra-o pelo braço e levanta-o no ar. Você vai:

Chutá-lo no ombro?                      Vá para **251**

Chutá-lo na axila?                      Vá para **305**

Golpeá-lo no cotovelo?                      Vá para **145**

## 30

Os gritos recomeçam, rolando sinistramente montanha abaixo. Você se dirige para a ravina, na direção do som. Você vai levar sua tripulação (vá para **160**) ou vai se esgueirar sozinho (vá para **138**)?

## 31

“Ah, uuuoooo!”, grita o fantasma. “Isso é realmente aterrorizador.” Ele lhe lança um olhar ameaçador e gira a mão em desespero. “Ah, portador de tão terríveis notícias, eu o amaldiçôo.” Você perde 2 pontos de SORTE e 1 ponto de HABILIDADE. Vá para **210**.

## 32

O Banshee veleja pela única baía suficientemente grande que Nippur possui. Sua tripulação está contentíssima que a jornada tenha terminado. Jogue três dados. Se o resultado for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, acrescente 4 dias em seu DIÁRIO. Se o resultado for **igual ou maior que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, acrescente 5 dias a seu DIÁRIO. O Haveldar de Abdul, o Açougueiro, já está ancorado na baía, e os poucos membros da tripulação deixados a bordo informam-no que Abdul foi à terra, para o ponto de encontro no pico da única montanha de Nippur. Se seu DIÁRIO de bordo tiver mais de 50 dias, vá para **342**. Se o registro de seu DIÁRIO for **igual ou menor que** 50 dias, então vá para **213**.

## 33

O buraco é grande e rodeado por plantas e crustáceos. Nadando pelo interior do navio, você esbarra em uma coisa que lhe parece uma pilha viscosa de trapos enfiados no casco. Ela se desdobra em uma flor de brilhantes e coloridos tentáculos e dentes afiados, e bloqueia seu caminho de saída do navio. Você vai precisar volta à superfície em busca de ar a qualquer momento. Você vai tentar lutar com a criatura (volte para **21**) ou vai procurar outro caminho pelo interior do navio afundado (vá para **57**)?

## 34

Você se dirige em velocidade para a costa, mas os navios de guerra são bastante rápidos e logo cortam seu caminho. Agora sua única opção é tentar forçar passagem pela linha. Volte para **19**.

## 35

Retornando ao Bansbee, você levanta âncora e vai ao mar. Se sua tripulação sofreu baixas, você pode ir para a cidade de Assur, neutra, e lá recrutar mais homens (vá para **171**). Como alternativa, poderia ir para a cidade vizinha de Calah e tentar a sorte no jogo (vá para **211**), ou velejar para leste na direção da Ilha de Enraki (vá para **76**).

## 36

Quando chega ao topo, você encontra Abdul, o Açougueiro, e alguns de seus homens. “Ah”, diz ele, “você conseguiu. Agora vamos ver qual é o maior tesouro!” Ele joga uma imensa arca à sua frente. “Eu saqueei Kish”, gaba-se ele, “e até mesmo capturei uma galé de guerra Marad. O tesouro está aqui para provar.” Ele abre o cofre, convidando-o a fazer o mesmo com o seu. Para descobrir se você tem mais dinheiro que Abdul, arredonde para baixo o valor que você tiver (por exemplo, se você tiver 387 moedas de ouro, arredonde para 300 moedas); depois de ter feito isso, divida o número arredondado por dois. O resultado da divisão é a quantidade de ouro que você conseguiu. Se o número for maior que 400, então vá para **400**. Mas, se o número for menor, vá para **50**.

## 37

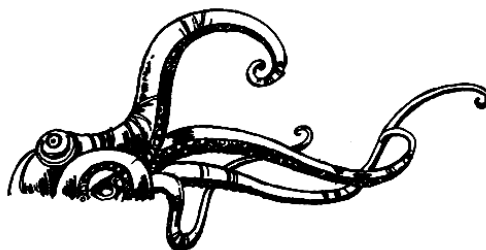
O bárbaro grita quando você pula sobre ele; agarra seu braço e o atinge na cabeça, fazendo você desmaiar. Você perde permanentemente 2 pontos de ENERGIA (ou seja, reduza 2 pontos do seu total **Inicial**). Depois de se recuperar, algumas horas mais tarde, você descobre que o dinheiro que você apostou se foi - reduza esse valor de seus Despojos. Se você ainda não os tiver, pode tentar as corridas de Bataar (vá para **270**) ou os dados (vá para **236**); se não, você parte de Calah (vá para **262**).

## 38

A ilha é como um imenso pedregulho de granito liso, sem praias ou folhagens. Abaixando o bote do navio, você vai até a margem com alguns membros da tripulação. **Teste sua Sorte**. Se você tiver sorte, vá para **133**; se for azarado, vá para **120**.

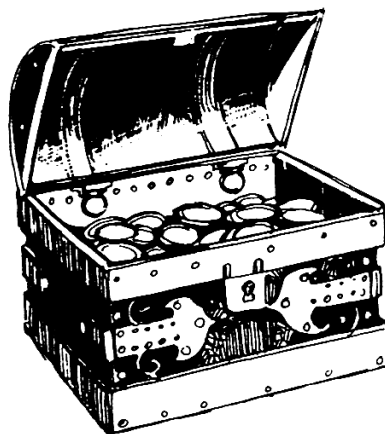
## 39

Ela continua insistindo para que vocês comam, mas, bem na hora em que você cede à pressão dela e pega uma tigela de sopa, sua tripulação, toda de uma vez, cai desmaiada na mesa. O mais alarmante de tudo é que eles começam a se transformar em carneiros, bodes e porcos. Largando a tigela, você corre para sacudir o primeiro homem a acordar. “Oink”, é a única coisa que ele pode responder. A bruxa fugiu para dentro da casa, provavelmente temerosa, porque você ainda está com a forma humana. Perseguindo-a, você se encontra em uma pequena sala que vai dar a um grande salão de festas, no centro do qual há uma fogueira. Uma pequena porta lateral leva para fora da saleta. A bruxa não se encontra à vista. Você vai entrar no salão (vá para **216**) ou vai usar a porta lateral (vá para **227**)?



## 40

Os Homens-Lagarto são forçados a recuar para dentro da floresta próxima. Sua tripulação consegue capturar quatro dessas criaturas para vender como escravos; os pequenos seres alcançam normalmente um bom preço. A mata tornou-se viva com os gorjeios e os sinais Tok-Tok dos nativos. É óbvio que uma grande força está-se juntando nas proximidades, preparando-se para um novo ataque. Batendo em rápida retirada, vocês retornam ao Banshee, levantam âncora e continuam pelos canais. Volte para **15**.



## 41

Seus homens encontram-se em meio ao rebanho, com cordas e facas. Apenas alguns minutos depois de começarem, um grande número de cavaleiros fortemente armados surge de uma elevação e se aproxima de sua posição. Fazendo uma parada, a cavalaria despacha em sua direção um mensageiro, que diz: “Ouçam, ó tolos piratas: vocês ofenderam Sua Majestade, o Rei dos Quatro Ventos. Vocês devem deixar a ilha imediatamente ou sofrer a mais indigna das conseqüências!” Vá para **176**.

## 42

Cortando seu caminho através da mata, você penetra no interior e dá de cara com a maior e mais feia criatura que já viu. Centenas de pernas como troncos de árvores sustentam um corpo duas vezes mais comprido que o Banshee, enquanto a cabeça - que na maior parte é só boca - é cheia de lâminas que fazem as vezes de dentes. Você vai correr (vá para **54**) ou vai lutar (vá para **70**)?

## 43

Abrindo as velas do Banshee ao máximo e colocando todos os homens armados e em prontidão no convés, você se dirige a toda a velocidade para a linha das galés Marad, procurando passar no meio de dois navios. Enquanto seu barco se esgueira por esse espaço, uma das galés dispara uma catapulta, atingindo a amurada do Banshee, o que os deixa tão indefesos quanto uma baleia atingida por um arpão. Sua tripulação terá que lutar.

GALÉ MARAD

ATAQUE 8

FORÇA 12

Se sua tripulação conseguir se livrar do ataque, vá para **208**.

## 44

O buraco vai dar ao alojamento do capitão, onde você confronta meia dúzia de Duendes do Mar. Estas pequeninas criaturas ansiosas dardejам nervosamente de um lado para outro quando você entra no navio. Correm então para um dos cantos do aposento, onde sussurram em guinchos agudos. Finalmente, um deles nada cautelosamente à frente e diz: “Nós somos criaturas mágicas, ó bravo aventureiro do mundo lá de cima. Se você nos ajudar a recuperar um tesouro, nós falaremos a seu favor com nossos primos, os Duendes dos Ventos, que certamente farão com que seu navio seja o mais rápido dos mares.” Você vai ajudá-los (vá para **75**) ou não (vá para **383**)?

## 45

O Banshee veleja costa abaixo. Jogue três dados. Se o resultado for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 5 dias a seu DIÁRIO. Se o resultado for **igual ou maior que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, então some 6 dias a seu DIÁRIO. Vocês chegam quase às margens do Monte Martu-Amurru, um gigantesco pico coberto por florestas que se ergue como uma torre sobre a pequena cidade pesqueira de Kirkuk. Você vai:

- |  |                    |
|--|--------------------|
| Descer com seus assassinos e tentar amedrontar as pessoas da aldeia para que elas lhe entreguem a maior parte de seu ouro? | Vá para <b>102</b> |
| Continuar a velejar pela costa em direção à hostil cidade de Kish?   | Vá para <b>223</b> |
| Velejar para o Mar Interior para atacar as rotas de travessia em torno dos Baixios de Trysta?                              | Vá para <b>66</b>  |

## 46

Balançando o braço, você acerta o monstro atrás dos joelhos. Ele cambaleia para a frente e, perdendo o equilíbrio, cai no chão em cima de algumas pedras pontiagudas - reduza 2 pontos da ENERGIA dele. Você vai:

- |                        |                    |
|------------------------|--------------------|
| Chutá-lo nas costelas? | Vá para <b>266</b> |
| Chutá-lo na virilha?   | Vá para <b>224</b> |
| Golpeá-lo na boca?     | Vá para <b>196</b> |

## 47

Quando vocês chegam às cercanias da cidade de Kish, vêem que não há nenhum exército regular. Alinhando seus homens de modo que eles lhe dêem cobertura, você ordena que ataquem. Com um rugido poderoso, eles pulam sobre o vilarejo despreparado e a milícia da cidade, que oferece apenas fraca resistência.

MILÍCIA DA CIDADE	ATAQUE 6	FORÇA 10
-------------------	----------	----------

Se ganharem, vá para **80**.



## 48

A arena está montada sob uma grande tenda, cheia de jogadores que gritam e blasfemam. A idéia do jogo é o desafiador enfrentar o campeão da casa em um duelo com luvas cheias de pregos. O primeiro a fazer com que o adversário caia vence e, se estiver desafiando, recebe em dobro o valor da aposta inicial. Você decide desafiar o campeão, um enorme Ogre de Scythera. Você pode apostar até 50 moedas de ouro. No combate a seguir o primeiro a acertar o adversário ganha a luta.

CAMPEÃO OGRE

HABILIDADE 11

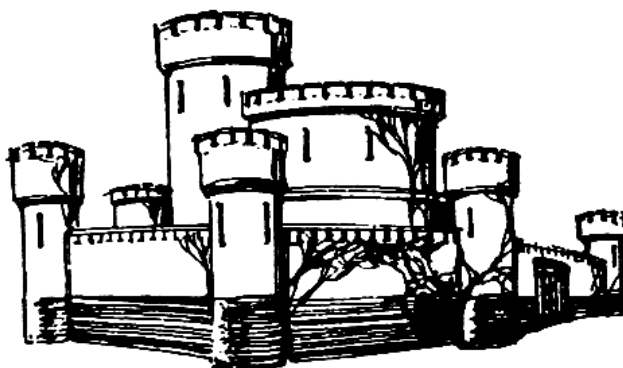
Se você ganhar, vá para **370**. Se perder, vá para **323**.

## 49

Lançando âncora em uma lagoa vulcânica fumegante, você desembarca com sua tripulação. O lugar é quase mata cerrada, com folhagens densas, animais exóticos e centenas de milhares de insetos. Você vai se dirigir para as encostas mais altas da montanha central (vá para **151**) ou permanecerá nas terras baixas, dando uma busca pela mata (vá para **184**)?

## 50

“Ora, veja”, diz Abdul, olhando para sua pilha de ouro visivelmente menor, “isso mal foi uma disputa - e você se considera um pirata?” Você foi, claramente, vencido. Abdul é, sem sombra de dúvida, o maior dos piratas. Você perdeu a aposta.

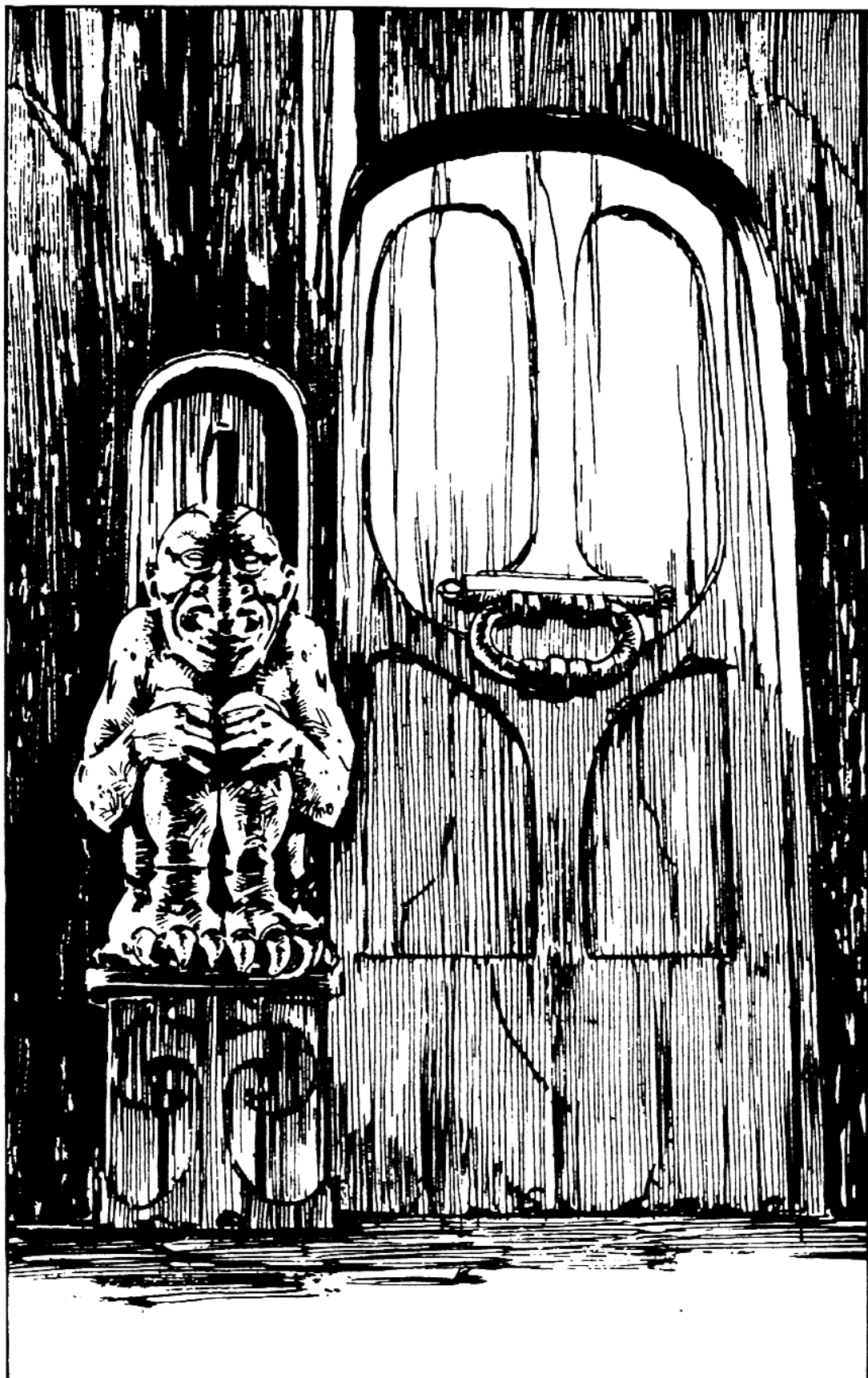


## 51

O Banshee fica quase completamente parado na água, enquanto sua tripulação tenta sem qualquer efeito reerguer as velas. Uma das enormes galés de guerra avança sobre seu casco, atravessa o Banshee com o aríete e quebra-lhe a popa. Você e sua tripulação caem na água infestada de tubarões. Sua aventura termina aqui.

## 52

Alcançando o passo, você olha pela encosta mais à frente e vê uma torre de fortaleza que fica distante alguns quilômetros. Um repentino grito de angústia ou medo ressoa por uma ravina próxima, cheia de neve e de difícil subida. Prestando atenção, você nota que não está faltando nenhum membro de sua tripulação. O grito soa novamente, ainda mais torturado. Você rastreará a ravina tentando ver o que está causando o barulho (volte para **30**) ou vai ignorá-lo e prosseguir na direção do castelo-templo (vá para **111**)?





## 53

Você está em uma grande caverna subterrânea, iluminada pela fosforescência das pedras que o cercam. Em um dos lados, um pequeno desembarcadouro de madeira emerge da água. Você nada até ele, sai da água e segue a construção até um pequeno corredor, que vai da caverna a uma porta de pedra maciça. Ao lado da porta está uma estátua em tamanho natural, de uma gárgula, olhando para o corredor, em sua direção. Você vai tentar abrir a porta (vá para **69**) ou olhará a estátua mais de perto (vá para **88**)?

## 54

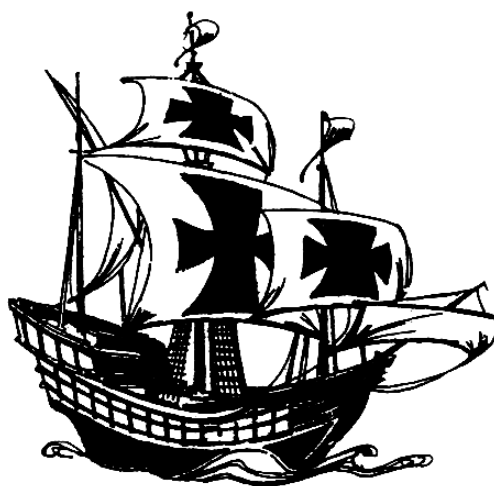
Correndo pela mata como um bando de animais em pânico, você e sua tripulação disparam para a praia, entram nos botes e voltam para o Banshee. Se ainda não o tiver feito, você pode velejar para a ilha de bela aparência (vá para **386**) ou para a ilha coberta de palmeiras (vá para **354**).

## 55

Jogue três dados. Se o resultado for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, acrescente 5 dias a seu DIÁRIO e vá para **68**. Se o resultado for **igual ou maior que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, acrescente 6 dias a seu DIÁRIO e vá para **181**.

## 56

Impressionados com seu espírito, Mog e Ogmog oferecem-se para juntar-se a seu grupo como membros da tripulação - acrescente 3 pontos ao ATAQUE DA TRIPULAÇÃO. Se com isso ultrapassar o valor Inicial do ATAQUE DA TRIPULAÇÃO, então o novo total se torna seu valor Inicial. Os Gigantes o informam que a terra em volta é selvagem, ocupada por hordas de Orcs e certamente jamais visitada por alguém rico. Você retorna ao Banshee. Vá para **272**.



## 57

Mergulhando fundo, você passa para dentro da prisão vazia por uma escotilha aberta. Daqui, você pode abrir seu caminho por um forro apodrecido de convés e cair em mar aberto. Com sangue pingando de seu corpo, você alcança a superfície e respira aos borbotões. Recompondo-se, você aspira profundamente de novo e mergulha no buraco do casco do navio. Volte para **44**.

## 58

Quando seus homens giram os ganchos, os ocupantes das torres de ambos os lados do portão contra-atacam, jogando sobre eles caldeirões de óleo fervente. Reduza 4 pontos da FORÇA DA TRIPULAÇÃO. Desmoralizada por essa reviravolta nos acontecimentos, a tripulação larga os ganchos e foge, disparando em desabalada corrida para o Banshee, enquanto os furiosos sacerdotes guerreiros saem do castelo em louca perseguição. Vocês alcançam o navio em segurança, abrem as velas e prosseguem pela costa. Vá para **123**.



## 59

Os negócios dão pouquíssimo resultado. Ao final do dia, você vendeu tão poucos dos seus escravos que se vê forçado a vender os restantes, para um mercador de escravos suspeito, por apenas 5 moedas de ouro cada. Multiplique o número de escravos que você tem por cinco e some o total aos Despojos como Moedas de Ouro. Vá para **279**.

## 60

Quando você ataca o Ciclope, ele protege o corpo aparando seu chute com os braços. Agarrando-o por sua perna estendida, ele aplica um golpe extremamente doloroso e esmagador - reduza 2 pontos de sua ENERGIA e 2 pontos da ENERGIA dele. Ele desiste de tentar quebrar sua perna. Em vez disso, ele o agarra pelo tornozelo e o segura de cabeça para baixo. Você vai:

Chutá-lo no cotovelo?	Vá para <b>235</b>
Dar-lhe um golpe na virilha?	Vá para <b>177</b>
Golpeá-lo no estômago?	Vá para <b>139</b>

## 61

Dirigindo-se para a praia, você topa com vários membros de sua tripulação que estavam dando uma busca na ilha na esperança de você ainda estar vivo. Vocês retornam para o Banshee e continuam a jornada. Volte para **15**.

## 62

A maior parte dos homens mais baratos já foram empregados pelos vários nobres de Shurruk para serem usados nas galés de guerra durante o conflito com Marad. No entanto, por um golpe da boa fortuna, você encontra uma tripulação pirata que recentemente ficou sem seu navio ao pagar uma dívida de jogo. Muitos deles desejam trabalhar para você. Para cada ponto de FORÇA DA TRIPULAÇÃO que você desejar repor, terá que gastar 10 moedas de ouro. Depois de determinar seu recrutamento, vá para **180**.



## 63

O corredor leva até uma pequena antecâmara, ocupada por um clérigo de aparência estranha. A criatura tem um corpo rudimentarmente humanóide, mas a cabeça e as pernas são de algum pássaro deformado. Ela sibila quando o vê, chocalha alguns de seus talismãs sagrados e então ataca com um giro de seu cajado de ébano. Você a enfrenta. A cada ataque da criatura durante o combate, jogue um dado. Se o resultado for 1 ou 2, reduza o número normal de pontos de sua ENERGIA; se o resultado for 3 ou 4, reduza 1 ponto de sua HABILIDADE; se o resultado for 5 ou 6, reduza 1 ponto de sua SORTE.

AWKMUDO

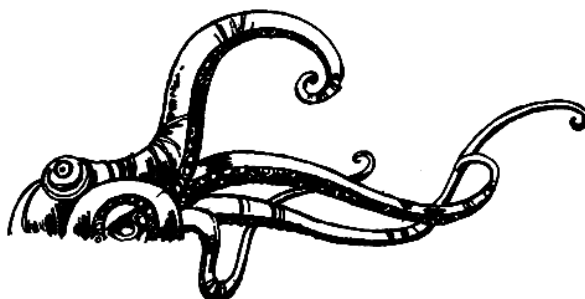
HABILIDADE 8

ENERGIA 8

Se você vencer, vá para **125**.

## 64

A quilha do Banshee raspa o fundo várias vezes, mas não se parte. Faltando uma hora para o nascer do sol, vocês alcançam o ponto onde o rio passa entre as poderosas muralhas anti-bárbaros de Kish. Estas muralhas pesadamente defendidas, pontilhadas por torres altas, correm por centenas de quilômetros em ambos os lados do rio, circulando completamente o Estado de Kish. Quando você tenta passar entre duas torres que ficam uma em cada margem, o Banshee é obstruído por uma enorme corrente de ferro que atravessa o rio. O navio pára. Você vai mandar alguns homens da tripulação descenderem para soltar a corrente de uma das torres a que está conectada (vá para **268**) ou vai retornar ao mar (vá para **207**)?



## 65

Os corpos mutilados das Elverines afundaram no lago. A água, agora parada, está a apenas 30 centímetros abaixo da câmara da abadia. Ensangüentado, você sai do fosso com dificuldade. Vá para **225**.

## 66

O Banshee singra em direção aos Baixios de Trysta. Jogue três dados. Se o resultado for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 4 dias a seu DIÁRIO. Se o resultado for **igual ou maior que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 5 dias a seu DIÁRIO. Quando você se aproxima dos recifes traiçoeiros da Ilha de Trysta, uma violenta borrasca se inicia vinda do norte e parece que pode se transformar em uma tempestade ainda maior. Você vai navegar a favor da tempestade e assim se dirigir para sul (vá para **103**) ou vai virar para norte, contra o vento, para livrar-se do tempo louco (vá para **142**)?

## 67

Enquanto você está velejando pela ilha, o navio entra de repente em uma sombra muito escura e de bordos bem definidos. Olhando para cima, você vê um enorme pássaro, parecido com um falcão, mas centenas de vezes maior. Ele circula umas duas vezes sobre o Banshee e então mergulha para atacar. Sua tripulação pega em armas para se defender.

ROC

ATAQUE 10

FORÇA 4

Se sua tripulação vencer, vá para **117**.

## 68

Você navega em direção a Lagash, na Fronteira Leste, mantendo um olho aberto para os numerosos mercadores que são atraídos para esta cidade. Porém, a fortuna está correndo em direção contrária. Duas velas vermelhas triangulares surgem no horizonte diante do Banshee e deslizam em sua direção. São navios de guerra de Lagash, os conveses cheios de marinheiros, estandartes de combate balançando ao vento. Você vira o Banshee e tenta escapar dos intrusos. Jogue três dados. Se o resultado for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, vá para **87**. Se o resultado for **igual ou maior que** sua FORÇA DA TRIPULAÇÃO, então vá para **175**.

## 69

A porta é grande e pesada, mas, colocando todo seu peso nela, você consegue abrir uma fresta. Porém, assim que você a abre, um tremendo som de lascas ecoa. Um bloco de pedra, pesando várias toneladas, saiu de seu lugar acima da porta e está caindo para esmagá-lo. **Teste sua Sorte**. Se você tiver sorte, vá para **99**; se você não tiver sorte, volte para **6**.

## 70

A criatura levanta a cabeça e abre a boca no sorriso mais voraz que qualquer homem ou deus já viu. A fome queima em seus olhos. Se você tiver a Besta de Axillon, vá para **163**; se não, vá para **110**.

## 71

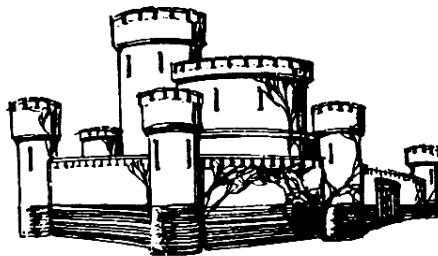
Depois de você ter entregue o ouro, el-Shazar joga-lhe uma carta de salvo conduto para Shurruk. Os marítimos dele retiram seus ganchos e deixam o Banshee partir. Saindo da cena do combate, você vai seguir para Shurruk (vá para **301**) ou velejará pelo meio do Mar Sul, com a intenção de navegar o mais rápido possível para Nippur (vá para **340**)?

## 72

Se o comércio não é inspirador, pelo menos é efervescente. Após um dia de trabalho em que você consegue vender todos os seus cativos, descobre que recebeu, em média, 10 moedas de ouro por escravo. Multiplique o número de escravos que você tinha por dez e some o total a seus Despojos como moedas de ouro. Vá para **279**.

## 73

As corridas de Bataar acabaram por hoje. Se você ainda não o fez, pode tentar a luta (volte para **48**) ou os dados (vá para **236**). Se não, você deixa a cidade de Calab (vá para **262**).



## 74

Desviando-se para o lado, você desfere seu golpe apenas para vê-lo sendo aparado em pleno ar pelas enormes mãos do Ciclope. Ele gira seu braço com selvageria, quase deslocando-o – você perde 2 pontos de ENERGIA. Soltando sua mão, ele o agarra pelo tornozelo e o segura de cabeça para baixo. Você vai:

Chutá-lo no cotovelo?

Vá para **235**

Dar uma joelhada em seu peito?

Vá para **122**

Cabecear-lhe as costelas?

Vá para **372**

## 75

“Um Krell predador, que habita uma caverna sob este navio, roubou o Crânio de Sal”, explica o Duende. “Ele é nossa relíquia mais preciosa, dada a nós pelo Pai Mar, que, com sua mágica, mantém as águas do mar, dos rios separadas. Nós precisamos dele de volta.” Os Duendes lhe dão uma poção mágica que o capacita a ficar sob a água sem precisar respirar, e lhe mostram a caverna do Krell, abaixo dos destroços. O túnel de entrada desce verticalmente pelo leito marinho. Nadando para baixo, você nota que as paredes são cheias de buracos grandes e profundos. Você vai continuar a nadar pela caverna (vá para **105**) ou olhará dentro de um dos buracos (vá para **89**)?

## 76

O Banshee navega no Mar Interior. Jogue três dados. Se o resultado for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 4 dias a seu DIÁRIO. Se o resultado for **igual ou maior que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 5 dias a seu DIÁRIO. No momento você chega ao lado norte da montanhosa Ilha de Enraki, lar dos sacerdotes guerreiros de Asswr sel Dablo. Esses temerários homens sagrados, armados pelos deuses da guerra e protegidos pelos deuses da pedra, residem em uma fortaleza construída em um dos montes mais baixos da escarpa central da montanha de topo nevado. Eles são muito ricos. Você tem três opções de como privá-los dessa riqueza:

Um assalto direto à fortaleza

Vá para **231**

Entrar na fortaleza por uma trapaça qualquer  
e então pilhar o que puder

Vá para **315**

Encontrar um caminho pelas montanhas atrás  
do castelo e então assaltar a retaguarda (muito  
provavelmente) pouco defendida

Vá para **188**





## 77

Quando você marcha através do campo, um grande corpo de cavaleiros pesadamente armados surge à sua frente. Eles despacham um mensageiro em sua direção, o qual diz: “Aventureiros, saibam que estão na terra do Rei dos Quatro Ventos e que Sua Majestade deseja ter o prazer de sua companhia à mesa.” Você vai seguir o mensageiro em direção à cavalaria e, presume-se, ao Rei (vá para **215**) ou vai retornar para seu navio (vá para **176**)?

## 78

Um pouco mais adiante, no túnel, você encontra os corpos de meia dúzia de homens. As marcas em seus corpos mostram que eles foram severamente feridos por alguma ave grande - provavelmente o Roc que o atacou. Você vai examinar os corpos à procura de espólio (vá para **229**) ou vai continuar a descer pelo túnel (vá para **240**)?

## 79

Por três dias, você e sua tripulação permanecem sob o sol escaldante do Deserto de Scythera, esperando pela visão dos pesados animais de carga comuns nesta parte do mundo entre as caravanas. Some 3 dias a seu DIÁRIO. Você começa a ficar sem provisões e água fresca. Você vai esperar por mais alguns dias entre essas dunas (vá para **194**) ou vai desistir do deserto e voltar ao Banshee (volte para **35**)?

## 80

Com a milícia vencida e a maioria dos cidadãos tendo fugido para o interior próximo, você segue direto para a sede do governo local, a fim de aproveitar os bens públicos. Marchando audaciosamente pela bagunça caótica deixada por seus homens no interior do prédio, você chega aos cofres, cujas fechaduras seus piratas acabaram de quebrar. Quando você abre as maciças portas de ferro, uma feroz Sith Orb negra salta e ataca. Você enfrenta sozinho essa terrível criatura.

SITH ORB

HABILIDADE 10

ENERGIA 10

Se você a vencer, vá para **97**.

## 81

“Que eu vá para os sete infernos se deixar que você fique com ela, el-Fazouk!”, você grita, girando sua cimitarra na direção da cabeça dele. Ele se abaixa para o lado, enquanto os marinheiros dele correm em sua defesa. Você enfrenta seus inimigos um de cada vez.

	HABILIDADE	ENERGIA
PIRATA UM	8	4
PIRATA DOIS	8	6
PIRATA TRÊS	7	6
JAMIL EL-FAZOUK	9	6

Se você vencer, vá para **397**.

## 82

Enquanto o Ciclope tenta se levantar, você corre e lhe dá um golpe na cara com o ombro. Infelizmente, ele o vê vindo e o morde no braço – você perde 1 ponto de ENERGIA. O monstro fica de pé e mergulha em um ataque a meia altura, pretendendo agarrar você nos braços. Você vai:

Dar-lhe um chute no diafragma?

Volte para **60**

Dar-lhe um chute nas pernas?

Vá para **319**

Dar-lhe um chute na cabeça?

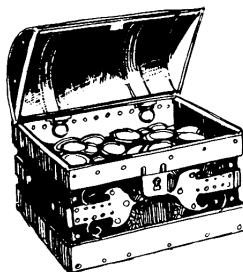
Vá para **290**

## 83

Com um esforço heróico sua tripulação recoloca a vela principal no lugar, permitindo ao Banshee conseguir velocidade suficiente para evitar os remos das galés de guerra. Adentrando mar aberto, você vai se dirigir para Shurrupak, para vender escravos e contratar mais tripulantes (vá para **301**), ou seguirá pelo meio do Mar Sul, com a intenção de velejar o mais rápido possível para Nippur (vá para **340**)?

## 84

Tendo vencido Nestafa, você examina-lhe o corpo, não encontrando nada nos trapos que ele usava. Ele obviamente estava numa fase ruim. Temeroso de encontrar outros velhos adversários, você deixa a área das docas. Você vai procurar contratar novos tripulantes nos mercados (vá para **253**) ou nas favelas e nas partes mais pobres da cidade (vá para **293**)?



## 85

As escadas levam até uma escuridão pegajosa. As paredes, gotejando de umidade e cobertas por lodo, apertam-no em ambos os lados. Fios de água vertem pelas escadas sob seus pés, tornando seu progresso ainda mais precário. Sem aviso, uma Sanguessuga de três metros, enorme para o padrão de qualquer ser, pula de sua toca mais acima e o morde no ombro. Você a corta freneticamente. Para cada série de ataques em que a Sanguessuga ainda permanecer viva, ela sugará 2 pontos de sua ENERGIA.

SANGUESSUGA  
GIGANTE

HABILIDADE  
8

ENERGIA  
8

Se você vencer, vá para **162**.

## 86

“Mova-se, escória!”, você diz, desembainhando sua cimitarra. “Ou você terá que se preocupar com mais do que monstros.” **Teste sua Sorte**. Se você tiver sorte, vá para **230**; se for azarado, vá para **182**.

## 87

Astúcia e hábil navegação deixam um dos navios de guerra bem para trás. No entanto, o outro navio permanece próximo e eventualmente emparelha com vocês, atacando com uma chuva de ganchos de abordagem e flechas. Você terá que enfrentá-lo.

NAVIO DE GUERRA

ATAQUE 10

FORÇA 8

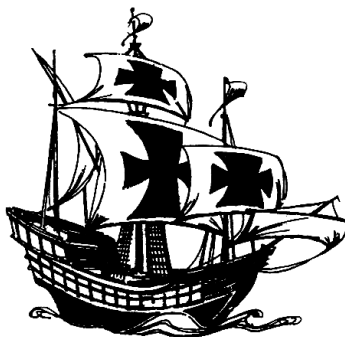
Se você deseja escapar, lembre-se da penalidade e volte para **12**. Se você resolver prosseguir com a luta, e tiver sucesso em vencer o navio, vá para **135**.

## 88

A gárgula está colocada sobre uma pequena plataforma circular a uns trinta centímetros do chão. Olhando mais de perto, você vê que a plataforma tem rodinhas embutidas, significando que então a estátua foi construída para ser movida. Há marcas das rodas no lado esquerdo da estátua, mas não há nenhuma no direito. Segurando os ombros da gárgula com firmeza, você se prepara para empurrar. Para que lado você vai, tentar mover a estátua: para a esquerda (vá para **114**) ou para a direita (vá para **165**)?

## 89

Remexendo no buraco ao acaso, você perturba uma enorme enguia, que o ataca no braço. Você perde 1 ponto de HABILIDADE. Recuando rapidamente, você continua a descer pela caverna. Vá para **105**.



## 90

O Banshee, com as velas totalmente abertas, afasta-se do navio de guerra e o deixa bem para trás. Você vai voltar para o Mar Interior, na direção de Enraki (volte para **76**) ou vai seguir pela costa da Fronteira Leste, na direção dos Rios dos Mortos (vá para **197**)?

## 91

Seu golpe é completamente ineficaz e resulta em deixá-lo com a guarda aberta para um contra-ataque. O Ciclope enfia um joelho em seu peito e o empurra para o chão – você perde 2 pontos de ENERGIA. Inclinando-se sobre seu corpo dolorido, ele o agarra pelo antebraço e o ergue no ar. Você vai:

Chutá-lo na axila? Vá para **305**

Mordê-lo no pulso? Vá para **276**

Golpeá-lo no cotovelo? Vá para **187**



## 92

Enquanto você está velejando pela ilha, o navio repentinamente é encoberto por uma sombra muito escura e bem definida. Olhando para cima, você vê um enorme pássaro, parecido com um falcão, mas centenas de vezes maior. Ele circula sobre o Banshee umas duas vezes e então desce em um mergulho direto para atacar. Investindo, ele o pega nas garras e o leva em direção à ilha. Empunhando sua cimitarra, você tenta lutar para libertar-se.

ROC                      HABILIDADE 11                      ENERGIA 10

Se você vencer, vá para **124**.

## 93

A criatura tem cerca de metade da altura do fosso e quase o mesmo tamanho, então você vai dar um atlético salto a distância nas costas da criatura em uma tentativa de pular para fora do fosso (vá para **352**) ou vai correr em volta do monstro e ir para a porta por onde ele entrou (volte para **8**)?



## 94

Você encontra um verdadeiro bajulador para ficar com todo o grupo de escravos. O velho e astuto homem, obviamente cego por não ter visto os defeitos em seus cativos, parece acreditar que obteve uma barganha. Você recebe 15 moedas de ouro por escravo. Multiplique o número de escravos que você tem por quinze e anote o total em Despojos como Moedas de Ouro. Vá para **279**.

## 95

Sua cimitarra acerta e mata o gato – os outros desaparecem. A bruxa segura o próprio peito e cai, morta. Você sai e descobre que todos os animais de fazenda e os pássaros exóticos transformaram-se novamente em seres humanos. Recolhendo sua tripulação, você retorna ao Banshee e veleja para Nippur. Volte para **7**.

## 96

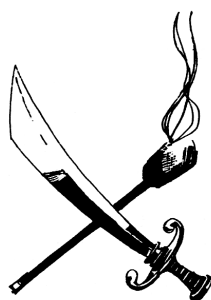
“Muito mal”, diz El-Shazar. “Nós nunca fomos grandes amigos.” Ele sinaliza para os homens dele continuarem o assalto ao Banshee. Os marinheiros puxam seu navio para o lado da galé deles e então caem sobre seus desafortunados piratas, que são atacados com bastante eficiência. O Banshee é capturado e você e alguns membros de sua tripulação são feitos escravos. Sua aventura termina aqui.

## 97

Passando pelo corpo da Orb, você entra no cofre, onde encontra 130 moedas de ouro - some este valor a seus Despojos. Você vai deixar que seus homens continuem a saquear a cidade (vá para **141**) ou ordenará um rápido retorno ao Banshee (vá para **113**)?

## 98

Seus confiáveis piratas dominam os pseudo-salvadores. Dos sobreviventes, você consegue encontrar apenas um rapaz que vai chegar a bom preço no mercado de escravos - inclua-o em seus Despojos. Você posta seus homens pela vila para aguardar a chegada de alguma caravana desavisada e subseqüentemente emboscá-la. **Teste sua Sorte**. Se você tiver sorte, vá para **194**; se você for azarado, volte para **24**.



## 99

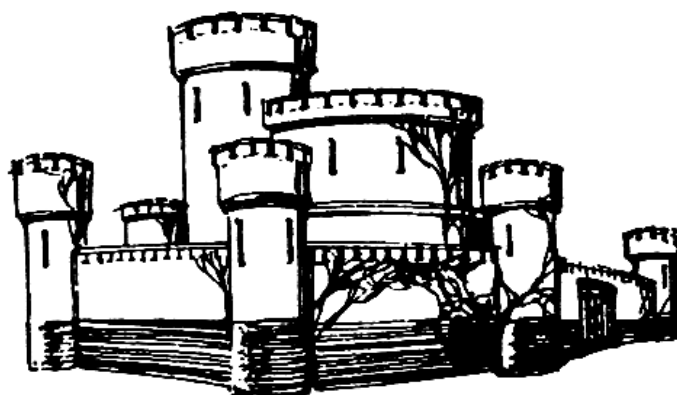
Com somente uma fração de segundo de sobra, você se contorce pela fresta da porta. O bloco de pedra cai no chão, errando você por uma distância mínima. Vá para **179**.

## 100

Volte para **50**.

## 101

Você deixa o homem desacordado, recebe a quantidade de moedas de ouro que apostou a princípio e então sai da arena. Se você ainda não o fez, pode tentar as corridas de Bataar (vá para **270**) ou os dados (vá para **236**). Se não, você deixa Calah (vá para **262**).







## 102

Velejando direto para o porto de Kirkul, você desembarca com a maior parte de sua tripulação e ordena aos cidadãos aglomerados que lhe tragam o prefeito. Quando ele chega, você manda que os cidadãos lhe paguem 200 moedas de ouro, se não você vai destruir o lugar completamente e levar os habitantes como escravos. “Esse é um imposto pesado, vossa senhoria”, diz o velho amedrontado, “mas venha comigo até os cofres da cidade e eu lhe darei tudo o que tiver”. Você e seus homens marcham com o ancião pelas ruas, chegando em poucos minutos a um prédio público bastante imponente. Assim que ele abre as portas, um grande número de soldados usando curtas vestimentas azuis e armadura de aço do exército de Kish sai e ataca sua tripulação. Mais soldados surgem dos prédios próximos. Inicia-se um enorme combate corpo a corpo.

SOLDADOS DE KISH

ATAQUE 8

FORÇA 8

Se sua tripulação os vencer, vá para **121**.

## 103

O vento aumenta, rugindo ameaçadoramente pelo cordame do Banshee e fazendo com que a chuva que começa caia como agulhas sobre sua tripulação. O navio rompe seu caminho pelos pesados mares. **Teste sua Sorte**. Se tiver sorte, volte para **13**; se for azarado, vá para **172**.

## 104

Sua tripulação é maior que a dos dois navios, vence os marinheiros de Lagash e então procuram por espólio. Eles descobrem um total de 68 moedas de ouro e mantêm 3 marítimos para vender como escravos – some-os aos Despojos. Você livra o Banshee dos aríetes. Lagash é obviamente um pouco perigosa demais, então você vai navegar de volta para o Mar Interior, em direção de Enraki (volte para **76**) ou seguir pela costa da Fronteira Leste, em direção aos Rios dos Mortos (vá parei **197**)?

## 105

A caverna divide-se em um grande túnel lateral que desaparece à sua frente em uma escuridão sombria, enquanto a caverna principal continua descendo reto. Você vai mudar de direção e pegar a passagem lateral (vá para **136**) ou vai continuar a descer (vá para **148**)?

## 106

A corrida começa; os lagartos perseguem a trilha em direção a um Goblin fresco. Basilisk ataca primeiro e, com uma mordida bastante convincente, ganha a corrida. Se você apostou no vencedor, receba o ouro (ou escravos) que apostou a princípio. Se seu Bataar perdeu, então você perde o que quer que tenha gasto. Volte para **73**.

## 107

O navio de guerra aproximou-se rapidamente, pretendendo atacar. Quando está bem perto, os marinheiros lançam ganchos que alcançam o Banshee, que os aproxima ainda mais. A batalha se inicia.

NAVIO DE GUERRA DE KISH

ATAQUE 10

FORÇA 8

Se você desejar escapar, lembre-se da penalidade e vá para **332**. Se você lutar e vencer o navio de guerra, vá para **287**.



## 108

O Banshee passa por pesados mares para chegar até a ilha. Jogue três dados. Se o resultado for **menor que a FORÇA DA TRIPULAÇÃO**, some 4 dias a seu DIÁRIO. Se o resultado for **igual ou maior que a FORÇA DA TRIPULAÇÃO**, então some 5 dias a seu DIÁRIO. O tempo melhora visivelmente quando você se aproxima de Kazallu, tornando-se quase agradável. Quando chega à ilha, você desembarca com sua tripulação para procurar comida e água, de forma a repor seus suprimentos diminuídos. Dividindo sua tripulação em grupos de busca, você espera na praia, planejando o próximo passo, o último, de sua jornada. Após umas duas horas, um de seus homens retorna para lhe dizer que encontrou uma fazenda não muito distante. Você vai até a casa da fazenda e encontra a proprietária, uma bela jovem mulher que sozinha coordena todo o lugar, e sua única companhia são muitos (e variados) pássaros exóticos e animais comuns a fazendas.

Quando você chega, ela está ocupada alimentando sua tripulação com sopa e pão. “Estou tão contente por encontrá-los”, diz ela esbaforida. “Posso lhe oferecer algo para comer?” Você vai aceitar sua oferta e juntar-se à sua tripulação (volte para **26**) ou vai declinar do convite e simplesmente pegar o que precisa para o Banshee (volte para **39**)?

## 109

Quando você passa pela ilha de Trysta, uma barcaça escura e sem velas vem navegando pelo mar em direção ao Banshee. Os conveses estão cheios de soldados e poderosas bestas estão armadas na proa e na popa. Esta embarcação misteriosa, sem dúvida impulsionada por magia, tem a óbvia intenção de atacar seu navio. Quando ela se aproxima, as bestas são soltas, enviando projéteis que rasgam seus cordames. Não há escapatória, você terá que enfrentá-la.

BARCAÇA

ATAQUE 10

FORÇA 8

Se sua tripulação vencer, vá para **395**.

## 110

A criatura ataca você e sua tripulação com fúria insana.

HORROR

ATAQUE 12

FORÇA 12

Se sua tripulação vencer, vá para **219**.

## 111

O caminho desce pela montanha escarpada, levando até um ponto rochoso acima da retaguarda do castelo. Você nota que as muralhas são mais baixas neste ponto e oferecem a possibilidade de realizar-se um ataque-surpresa. No centro do castelo pode ser visto um enorme templo de madeira que domina o interior. Você vai atacar de imediato a parte baixa da muralha (vá para **149**) ou vai primeiro tentar confundir os defensores, pondo fogo no templo com flechas flamejantes (vá para **285**)?

## 112

Pegando uma pedra, você a joga na escuridão para além das criaturas, onde ela cai ruidosamente. Os Trogloditas não são enganados por esta tentativa de distraí-los. Eles o localizam, pegam as lanças e atacam a escada. Empunhando sua espada, você desce para encontrá-los a meio caminho. Vá para **130**.

## 113

Retornando ao Banshee, você vai velejar para leste, para pegar o Canal de Goth e entrar no Mar Sul (vá para **246**), ou vai entrar nesse oceano via Roc (volte para **27**)?

## 114

A estátua desliza com facilidade, mas solta das narinas abertas um líquido viscoso e venenoso que cai em seus olhos. Jogue três dados. Se o resultado **exceder** sua ENERGIA, volte para **9**. Se o resultado for **igual ou menor que** sua ENERGIA, vá para **129**.

## 115

Aproximando-se do monstro, você o golpeia atrás da perna e o joga no chão - reduza 2 pontos da ENERGIA dele. Enquanto a criatura permanece no chão, você vai:

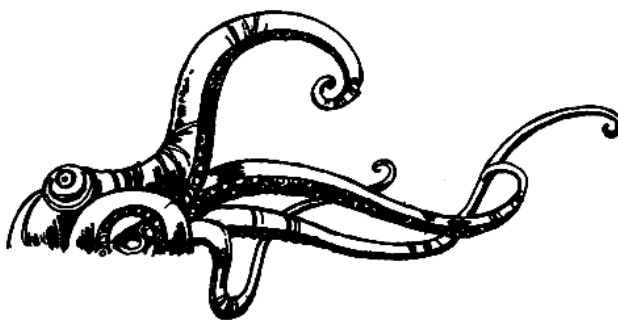
- |                             |                      |
|-----------------------------|----------------------|
| Pular sobre as costas dela? | Vá para <b>361</b>   |
| Chutá-la na virilha?        | Vá para <b>224</b>   |
| Atingi-la na cabeça?        | Volte para <b>82</b> |

## 116

O Lagostim Gigante certamente satisfará todas as suas necessidades de comida e, com a descoberta de um riacho de água fresca a pouca distância, suas provisões estão completadas. Retornando ao Banshee, você parte das Três Irmãs, a última etapa em sua jornada para Nippur. Volte para **7**.

## 117

O pássaro cai no oceano e mergulha até desaparecer de sua visão. Você vai parar na ilha (volte para **49**) ou vai continuar em seu caminho pelos canais em direção ao Mar Sul (volte para **15**)?



## 118

A corrida começa; os lagartos pulam atrás da trilha de um Goblin fresco. Para sua grande surpresa, nenhum dos favoritos ganha. Reduza dos Despojos o ouro (ou os escravos) que você apostou. Volte para **73**.

## 119

Com o navio de guerra perseguindo-o, você segue em direção aos Baixios de Trysta. O som da arrebentação e a espuma branca informando-lhe como você está próximo de lá. Jogue dois dados. Se o resultado for **menor que** sua HABILIDADE, vá para **134**. Se o resultado for **igual ou maior que** sua HABILIDADE, vá para **159**.

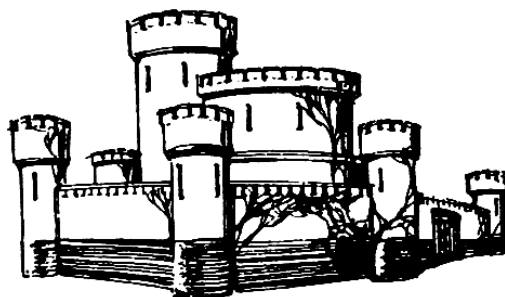


## 120

Enquanto você vagueia pela ilha, os membros da tripulação que vieram com você acendem um pequeno fogo na praia para cozinhar dois peixes que pescaram. Um tremor corre pela ilha, e mais outro. De repente, o oceano em volta da ilha borbulha ferozmente, enquanto imensos membros, caudas e cabeças emergem da água. A “ilha” é uma criatura viva! Um imenso vagalhão bate no convés do Banshee quando o monstro rola para apagar o fogo em suas costas. Jogue dois dados e reduza o resultado da FORÇA DA TRIPULAÇÃO. Se você ainda tiver alguma tripulação, quando o monstro se acalmar retorne para o Banshee e continue sua jornada. Você vai velejar para sul, em direção ao Canal de Goth (volte para **4**), ou para oeste, na direção de Roc (vá para **257**)?

## 121

Os soldados de Kish, vergonhosamente vencidos, põem o rabo entre as pernas e correm, desaparecendo pelo labirinto de roas. Mais adiante na rua em que vocês lutavam, você vê um grande número de Hussardos Alados de Kish juntando-se em tropas bem agrupadas. Hora de cair fora! Você vai levar sua tripulação em desabalada corrida de volta ao Banshee (vá para **331**) ou esquivar-se pelas ruas da cidade com a intenção de escapar para as florestas do Monte Martu-Amurru (vá para **355**)?



## 122

Balançando-se na direção do Ciclope, você lhe dá um golpe com sua perna livre. Ele se dobra de dor e o larga no chão - reduza 1 ponto da ENERGIA dele. Aterrissando levemente, você fica de pé e encara seu oponente. Você vai:

Golpeá-lo no ombro? Volte para **91**

Golpeá-lo no diafragma? Volte para **18**

Dar-lhe um golpe na axila? Vá para **337**

## 123

O Banshee está velejando para fora da margem mais ao sul de Enraki. Longe desta ilha o tempo está claro, sem navios ou nuvens visíveis. As principais rotas de comércio entre Kish e a Fronteira Leste ficam ao sul, entre Enraki e os Baixios de Trysta. Você pode patrulhar este trecho à procura de mercadores ricos (vá para **318**) ou, se sua tripulação tiver sofrido baixas, você pode velejar para a cidade neutra de Assur para recrutar mais homens (vá para **171**). Como alternativa, se estiver se sentindo sortudo, você pode tentar sua fortuna nos jogos de Calah (vá para **211**) ou prosseguir para a Fronteira Leste à procura de um pouco de emboscadas costeiras (vá para **197**).

## 124

O Roc o solta na ilha. Caindo só uns três metros mais ou menos, você aterrissa em um grande ninho, ocupado por três ovos gigantes. No fundo do ninho há um buraco, que dá a um túnel estreito e rudemente construído. Você vai se esgueirar para dentro do buraco antes de o Roc (ou seu companheiro) poder continuar o ataque (volte para **78**) ou disparar montanha abaixo, em direção às florestas da terra baixa (volte para **61**)?

## 125

Tendo vencido o Awkmudo, você deve pegar-lhe o cajado. A partir de agora, sempre que lutar com um oponente e acertar um golpe, jogue um dado; se o resultado for 1 ou 2, reduza 1 ponto da HABILIDADE de seu oponente; se o resultado for 3, 4, 5 ou 6, então reduza o valor normal da ENERGIA dele. A antecâmara tem duas saídas: uma delas é um corredor simples e a outra parece ser uma chaminé com lugares onde é possível colocar as mãos e pés, para escalar. Você vai seguir pelo corredor (vá para **173**) ou vai subir pela chaminé (vá para **199**)?

## 126

Sua cimitarra atinge o gato marrom em cheio, mas não o fere. Vá para **322**.

## 127

Você vai cortar pela frente da linha de navios, seguindo para a costa da Fronteira Leste (volte para **34**) ou vai dar vela total para o Banshee e tentar ganhar velocidade e fugir em meio aos navios atacantes (volte para **19**)?

## 128

Tendo vencido seus atacantes, você resolve voltar para o Banshee, só para o caso de o alarme geral ter soado pelo campo. Volte para **113**.

## 129

O veneno o infecta, mas não o mata – reduza sua ENERGIA para 6. Limpando a substância cegante de seus olhos, você vê que movimentara estátua fez com que a maciça porta de pedra se abrisse. Você passa pela abertura. Vá para **179**.

## 130

Você corre pelo meio das criaturas, golpeando de um lado para outro com sua lâmina curvada.

	HABILIDADE	ENERGIA
TROGLODITA UM	9	6
TROGLODITA DOIS	8	6
TROGLODITA TRÊS	7	4
TROGLODITA QUATRO	7	4

Se você os vencer, vá para **307**.

## 131

A corrida começa; os lagartos atacam em direção a um Goblin fresco. Ela termina quase empatada, e os árbitros são chamados. Eles decidem a favor de Wazi Biin. Se você apostou no vencedor, receba tanto ouro (ou escravos) quanto você apostou a princípio. Se seu Bataar perdeu, então você perde tudo o que apostou. Volte para **73**.

## 132

Chegando mais perto, você joga seu braço contra as costas do monstro, sem qualquer efeito visível. O Ciclope dá meia volta, chutando-o, atingindo-o no ombro – você perde 1 ponto de ENRGIA. Você agarra a perna do Ciclope e dá um giro de lado, jogando a criatura no chão. Você vai:

- |                        |                      |
|------------------------|----------------------|
| Pular nas costas dela? | Vá para <b>361</b>   |
| Chutá-la nas costelas? | Vá para <b>266</b>   |
| Golpeá-la na cabeça?   | Volte para <b>82</b> |

## 133

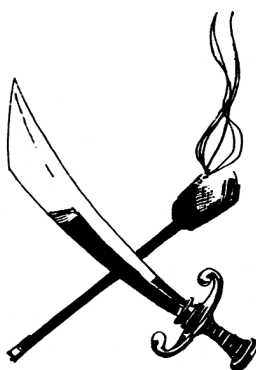
Você vagueia pela ilha, circunavegando-a toda em umas duas horas. Sem encontrar nada de interesse, você volta para o Banshee. Você vai velejar para sul, em direção ao Canal de Goth (volte para **4**), ou para oeste, em direção a Roc (vá para **257**)?

## 134

Você consegue persuadir sua tripulação a tentar passar pelos recifes traiçoeiros. O Banshee entra em uma estreita passagem cercada por água espumante e violenta. Descendo a maior parte de suas velas, você prossegue, chegando finalmente ao que parece ser uma separação no canal. Você vai seguir o braço mais largo (vá para **170**) ou o mais estreito (vá para **198**)?

## 135

Tendo vencido o navio de guerra, você o aborda e procura por espólio; não encontra nenhum ouro, mas 5 excelentes cativos entre os marinheiros para vender no mercado de escravos na Fronteira Leste. Retornando ao Banshee, queima o navio inimigo. Você vai voltar para o Mar Interior, em direção a Enraki (volte para **76**), ou vai descer pela costa para os Rios dos Mortos (vá para **197**)?



## 136

O túnel lateral segue por um longo caminho no leito do mar. Em um trecho você nota que as paredes, o teto e o chão da passagem estão completamente cobertos com os crânios e outros ossos de uma grande variedade de criaturas. Crânios com focinhos longos, ossos de coxas tão grandes quanto sua perna inteira, além de outros restos, mais humanos, são facilmente identificáveis. Um crânio, que parece de Unicórnio, está especialmente branco e limpo. Você vai removê-lo do lugar na parede (vá para **201**) ou vai deixar os crânios e continuar pelo túnel (vá para **168**)?



## 137

O homem que você escolheu como intermediário na venda dos escravos é um vendedor extremamente hábil. Mesmo os negócios não estando muito bem e a maior parte de seus escravos estando doente devido à longa viagem, ele consegue obter um preço médio de 12 moedas de ouro por escravo. Multiplique o número de escravos que você tem por doze e anote esse total nos Despojos como moedas de ouro. Vá para **279**.

## 138

A ravina é longa, cheia de curvas e coberta por neve. Você sobe devagar, ouvindo os gritos cada vez mais altos e mais próximos. De repente, várias criaturas brancas e peludas levantam-se de um esconderijo um pouco mais acima e rolam uma imensa bola compacta de neve, gelo e pedras ravina abaixo em sua direção. Jogue dois dados. Se o resultado for **menor que** sua HABILIDADE, vá para **209**. Se o resultado for **igual ou maior que** sua HABILIDADE, então volte para **17**.

## 139

Quando você o golpeia no estômago, ele o morde na perna. Vocês dois rolam de dor e, quando o Ciclope o larga, você cai de cabeça no chão - reduza dois pontos de cada um de vocês dois. Levantando-se sobre as pernas bambas, você encara seu oponente. Você vai:

Golpeá-lo no peito?

Volte para **18**

Dar-lhe uma cotovelada nas costelas?

Volte para **29**

Dar-lhe um chute no peito?

Vá para **206**

## 140

O Banshee desce pela costa oeste, chegando até o Delta de Kish. Jogue três dados. Se o resultado for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 4 dias a seu DIÁRIO. Se o resultado for **igual ou maior que** sua FORÇA DA TRIPULAÇÃO, então some 5 dias a seu DIÁRIO. Sob a escuridão protetora, você veleja por uma das bocas dos rios do Delta, movendo-se cuidadosamente pelas águas rasas para evitar bater em algum banco de areia. **Teste sua Sorte**. Se você tiver sorte, volte para **64**; se for azarado, volte para **25**.

## 141

Sua tripulação faz um grande tumulto, ateando fogo aos prédios e pondo a cidade literalmente abaixo. No entanto, após um longo tempo, uma grande tropa de cavalaria de Kish surge nas cercanias do povoado e prossegue para contra-atacar. O ataque pega seus piratas de surpresa, por isso reduza 2 pontos nas jogadas de dados de sua tripulação no combate a seguir.

CAVALARIA DE KISH

ATAQUE 11

FORÇA 6

Se sua tripulação vencer a cavalaria, volte para **128**.

## 142

Vocês bordejam ao vento. Jogue um dado. Se o resultado for 1, 2 ou 3, some 2 dias a seu DIÁRIO. Se o resultado for 4, 5 ou 6, então some 3 dias a seu DIÁRIO. Se agora o número de dias de seu DIÁRIO for par, então vá para **255**; se o número for ímpar, vá para **212**.

## 143

Você e sua tripulação caem na pequenina vila como uma tempestade, pegando os ocupantes indefesos de surpresa e capturando a maioria deles em minutos. No entanto, alguns devem ter escapado e fugido para um posto militar próximo (anteriormente desconhecido para você), pois cerca de meia hora depois um pequeno grupo de cavalaria de mercenários surge e contra-ataca.

MERCENARIOS

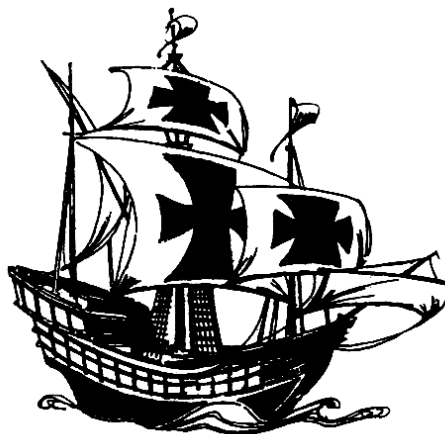
ATAQUE 9

FORÇA 8

Se sua tripulação os vencer, volte para **98**.

## 144

“Você perde”, diz □l-Fazouk, “o Banshee é meu”. Você vai lhe dar o Banshee com facilidade (volte para **3**) ou vai lutar para sair dessa bagunça (volte para **81**)?



## 145

Você gira e dá o golpe mais forte de que é capaz no ombro do Ciclope – reduza 2 pontos da ENERGIA dele. Arfando, ele o joga no chão, onde você aterrissa pesadamente – você perde 2 pontos de ENERGIA. Engatinhando, você se esgueira até ficar atrás dele. Você vai:

Dar-lhe uma cotovelada na espinha?

Volte para **132**

Dar-lhe uma cotovelada atrás do joelho?

Volte para **46**

Golpeá-lo nos rins?

Vá pata **347**

## 146

Os mercados estão cheios de fazendeiros, soldados, burocratas, mercadores e escravos, mas quase nenhum marítimo e ainda menos marinheiros desejosos de aprender a arte da pirataria. No entanto, há algumas almas prontas a juntar-se a você, mas o preço é salgado. Para cada 20 moedas de ouro gastas, você recuperará 1 ponto da FORÇA DA TRIPULAÇÃO. Você sabe por alguns de seus novos ajudantes que existe um santuário rico, porém corrupto, dedicado aos deuses da pestilência, construído algumas milhas acima no rio principal que corre ao lado de Assur. Você vai fazer uma rápida incursão rio acima para checar o lugar (vá para **335**) ou vai deixar Assur e patrulhar a sudoeste, no Mar Interior (vá para **318**), ou a sul, descendo a costa oeste (volte para **45**)?

## 147

O horda dizimada põe o rabo entre as pernas e foge. Perseguindo-a, você segue os Goblins sobreviventes de volta a seu covil na caverna, onde sua tripulação recomeça a lutar. Durante a batalha na caverna das Goblins, você se separa de seus homens e, andando tateante em meio à luz difusa, cai em uma cachoeira subterrânea. Você é jogado para baixo de saliências, cachoeiras e, finalmente, em um lago relativamente calmo - a milhas de onde começou. Volte para **53**.

## 148

A caverna finalmente se estreita consideravelmente até tornar-se uma falha de uns três metros de altura por três palmas de largura, o suficiente para você conseguir se esgueirar por ela. A água escura não permite que você veja o que existe mais além. Você vai se esgueirar pela fenda (vá para **398**) ou vai voltar para a caverna e descer pela passagem que você viu antes (volte para **136**)?

## 149

Silenciosamente, você e sua tripulação se aproximam da muralha traseira da fortaleza. Então, com uma corrida, vocês atacam, ganchos voam e a tripulação escala pelo parapeito. Vocês devastam as muralhas e chegam ao interior do castelo, pegando os sacerdotes-guerreiros completamente de surpresa. Mas eles ainda proporcionam uma boa luta.

## SACERDOTES DE

ENRAKI

ATAQUE 8

FORÇA 10

Se sua tripulação vencer, vá para **274**.

## 150

Volte para **50**.

## 151

Escalando em direção ao pico da montanha, você acabando encontrando um enorme ninho construído com troncos de árvores e pedregulhos imensos. Ele contém três ovos, cada um deles tão grande quanto um homem. Isso é obviamente um ninho de Roc. Examinando o interior, você descobre uma abertura estreita para um túnel rudimentar que segue montanha adentro. Exatamente quando você se esgueira lá para dentro para dar uma olhada mais perto, um tenebroso som de asas batendo preenche o ar. O Roc está retornando para o ninho! Sua tripulação, ainda do lado de fora do túnel, se divide em pânico e dispara na direção da mata. O Roc pousa no ninho com um grito. Você resolve descer pelo túnel. Volte para **78**.

## 152

Some 1 dia a seu DIÁRIO. Você aderna para uma enseada protegida na costa norte. Desembarcando com sua tripulação, prossegue por terra, cruzando campos grandes e cuidadosamente arados. Em um deles vocês encontram um grande rebanho bovino, pastando calmamente os trevos densos. Sua tripulação sugere que, como o Banshee está ficando com poucas provisões, eles poderiam matar algumas cabeças para usar depois. Como os campos estão desprovidos de vida humana, você vai dar o sim para que sua tripulação roube o gado (volte para **41**) ou vai recusar e continuar a explorar a ilha (volte para **77**)?

## 153

Quando o Banshee passa entre dois navios na segunda linha, um deles lança uma substância negra viscosa que cobre os conveses e cordames do Banshee. Seguem-se saraivadas de flechas de fogo, que incendeiam a substância negra. Seu navio e muitos membros de sua tripulação tornam-se tochas incandescentes. Mergulhando no mar, você e os membros sobreviventes de sua tripulação se salvam – mas não sua viagem. Sua aventura termina aqui.

## 154

Os piratas, é claro, estão enterrando seu tesouro. Tirando o cofre do buraco em que foi colocado recentemente, você descobre que ele contém 112 moedas de ouro – some-as a seus Despojos. Examinando-lhes o navio, você encontra provisões e água suficientes para a última etapa de sua viagem para Nippur. Você retorna ao Banshee e veleja para sul. Volte para 7.

## 155

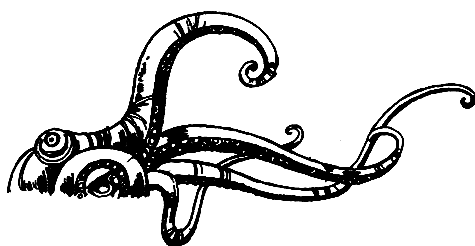
“Seus cães sarnentos, entre vocês não existe um pirata”, diz você, empunhando sua cimitarra. “Eu atingirei o primeiro que virar as costas para esta terra de oportunidades.” Sua tripulação permanece pouco impressionada – tão pouco impressionada, na verdade, que um deles levanta a besta e solta uma flecha que o atinge no peito. “Eu não morrerei para satisfazer sua ganância”, diz seu assassino, quando você cai no chão. Sua aventura termina aqui.

## 156

Quando o Ciclope o agarra, você lhe dá um soco direto no único olho da criatura – reduza dois pontos da ENERGIA dela. Gritando de dor, o monstro o segura no ar por uma de suas pernas. Pendendo de cabeça para baixo, você vai:

Golpeá-lo no estômago?  
Cabeceá-lo nas costelas?  
Chutá-lo no ombro?

Volte para 139  
Vá para 372  
Vá para 235



## 157

O Banshee navega para oeste, na direção da costa. Jogue três dados. Se o resultado for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 5 dias a seu DIÁRIO. Se o resultado for **igual ou maior que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, então some 6 dias a seu DIÁRIO. Você chega à costa bem na altura do Monte Martu-Amurru, um gigantesco pico coberto de floresta que se ergue altaneiro sobre a pequena cidade pesqueira de Kirkuk. Você vai:

Descer com seus assassinos e tentar amedrontar  
as pessoas da cidade para que elas lhe dêem a  
maior parte de seu ouro?

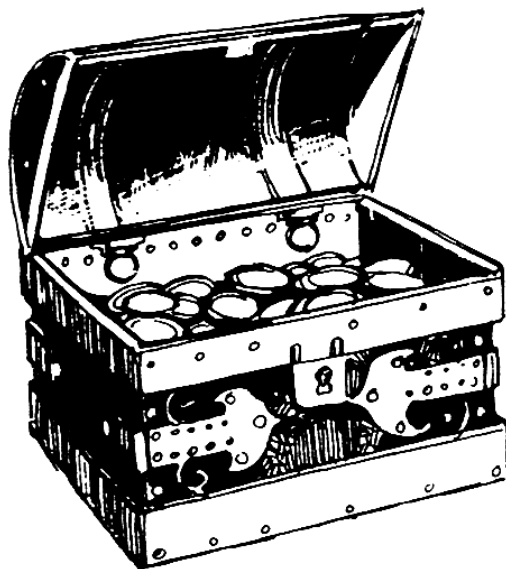
Volte para 102

Velejar para sul ao longo da costa na direção  
da cidade hostil de Kish?

Vá para 223

## 158

Acendendo tochas, você e seus companheiros movem-se cuidadosamente pelo túnel e descem pela colina. Após algumas centenas de metros, o túnel termina em outra passagem - que está bloqueada. Encostando-se contra ela para testar-lhe a força, você é surpreendido quando o chão sob seus pés se abre e você é levado para longe da visão de seus companheiros, igualmente surpresos, e para dentro de uma estreita cachoeira. Você rola por alguns segundos até cair em um espaço aberto e aterrissar em um lago subterrâneo. Cuspindo água na superfície do lago, você olha em volta. Volte para **53**.



## 159

Sua tripulação está extremamente relutante de se aproximar dos perigosos recifes, e, quando uma horrível vibração passou raspando pelo Banshee, seus piores temores se realizaram. Seu navio está preso nas rochas. Os marinheiros de Kish, vendo sua situação, diminuem um pouco a velocidade, mas ainda assim se preparam para abordar - sua quilha mais rasa permite-lhes aproximar-se do Banshee com um certo grau de segurança. Sua tripulação logo se prepara para a luta, e os primeiros marujos inimigos passam pela amurada.

NAVIO DE GUERRA  
DE KISH

ATAQUE  
10

FORÇA  
8

Se sua tripulação ganhar, vá para **234**.

## 160

A ravina é longa, volteante e está coberta de neve. Enquanto você e sua tripulação sobem, os gritos e gemidos aumentam de intensidade e frequência. De repente, uma enorme bola de gelo, neve e pedras desce pela ravina em perigosa velocidade. Você consegue pular em segurança para um lado, mas vários de seus homens, menos afortunados, são esmagados. Reduza 2 pontos da FORÇA DE ATAQUE. Mais acima na montanha, você vê várias criaturas brancas e peludas construindo mais desses projéteis perigosos para jogarem sobre você. Você vai atacar essas criaturas da neve antes que eles possam completar uma nova arma (vá para **220**) ou vai retroceder ravina abaixo e continuar pela trilha (vá para **244**)?



## 161

Com um retinir alto de metal duro batendo contra o pedregulho, você começa a rolá-la para as escadas. Os Trogloditas, ouvindo toda essa barulheira, correm em sua direção. Isso é bastante bom para seus planos, já que assim as criaturas ficam longe da segurança da passagem lateral. Quando vêem o pedregulho correndo na direção deles, os Trogloditas ficam apavorados e tentam fugir. O pedregulho, no entanto, é rápido demais e os esmaga contra as escadas. Vá para **307**.

## 162

A Sanguessuga cai de seu covil e fica estirada estremecendo a seus pés. Você nota que o buraco de onde ela veio é bastante grande, com alças rudemente escavadas em uma das paredes – seria possível escalar este túnel e subir por ele. Você vai continuar a descer pelas escadas (vá para **183**) ou vai subir pelo buraco da Sanguessuga (vá para **199**)?

## 163

Colocando a besta no ombro, você aponta e atira, e a flecha, que saíra cantando da arma, atinge a criatura entre os olhos. O míssil explode com uma luz azul brilhante. Ouvindo rugidos e barulhos distantes na mata, você resolve voltar para o Banshee. Vá para **219**.

## 164

Velejando em volta dos baixios, você se dirige para Trysta. Jogue três dados. Se o resultado for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 1 dia a seu DIÁRIO. Se o resultado for **igual ou maior**, então some 2 dias a seu DIÁRIO. Volte para **152**.

## 165

A estátua rola facilmente para o lado, fazendo com que algum mecanismo antigo volte à vida, abrindo a pesada porta de pedra com um barulho cavernoso. Você passa por ela. Vá para **179**.

## 166

Você gira o leme, virando o Banshee o suficiente para evitar uma colisão fatal. Enquanto você passa pela montanha de gelo, a névoa se dissipa momentaneamente, permitindo-lhe ver uma grande galé que está parada no gelo, a várias centenas de metros da linha d'água. Você vai baixar âncora e se aproximar da montanha de gelo em um bote (vá para **221**) ou vai prosseguir para longe do monolito e continuar em sua jornada para sul (vá para **217**)?

## 167

O Banshee cruza o Mar Sul em direção às Três Irmãs. Jogue três dados. Se o resultado for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 4 dias a seu DIÁRIO. Se o resultado for **igual ou maior que** sua FORÇA DA TRIPULAÇÃO, então some 5 dias a seu DIÁRIO. Quando se aproxima das três ilhas, você vê que elas estão agrupadas quase como se fossem uma única. A mais próxima é baixa e parece fértil, com pomares cuidadosamente tratados e pequenas vilas de cabanas de colmos. A próxima ilha é na verdade um vulcão extinto, com o cone elevando-se centenas de metros no ar, enquanto os declives mais baixos são bastante arborizados. A terceira ilha é como a primeira, bem baixa, mas dominada por palmeiras e areia. Você vai descer em qual delas:

Na ilha de aparência cuidada?

Vá para **386**

Na ilha vulcânica?

Vá para **369**

Na ilha coberta por palmeiras?

Vá para **354**





## 168

O túnel termina de repente em uma larga câmara rochosa. Sentado no chão irregular, os membros extremamente complicados dobrados ao lado de sua concha espinhenta, está um Krell. Seus olhos saltados apontam para você, enquanto ele brinca com um pedregulho entre suas garras. “Comida”, diz ele. “Mmmmm, comida. Sim, comida.” Com um golpe das pernas, ele ataca.

KRELL

ATAQUE 8 ENERGIA 12

Se você vencer, vá para **374**.

## 169

Você prontamente pula para o lado; a roda passa girando e bate inofensivamente na outra parede do fosso, as lâminas deixando profundas marcas na porta. O lugar de onde veio a pedra é fechado, não fornecendo nenhuma saída do fosso. “Muito rápido, sua raposa astuta”, diz o abade, observando seus esforços. “Não vai tentar outra?” Que porta você vai abrir agora:

A porta com a estrela brilhante?

Vá para **380**

A porta com um triângulo de ponta  
para baixo?

Vá para **327**

A porta com uma lua crescente na  
horizontal?

Vá para **249**

## 170

O manejo cuidadoso do leme e das velas leva o navio em segurança para a ramificação do canal. O navio pára de repente, detido não por pedras, mas por alguma enorme criatura que habita no centro da passagem. Grandes tentáculos de um amarelo sulfúrico saem em arcos de dentro da água e voam sobre o convés do Banshee, envolvendo você e sua tripulação. Vocês combatem esse novo horror.

SER DOS RECIFES

ATAQUE 9 FORÇA 6

Se você o vencer, vá para **267**.

## 171

Você segue para a cidade neutra de Assur, o Banshee navegando firmemente pelas águas calmas do Mar Interior. Jogue três dados. Se o resultado for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 5 dias a seu DIÁRIO. Se o resultado for **igual ou maior que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, então some 6 dias a seu DIÁRIO. Se seu DIÁRIO estiver com um número ímpar de dias, vá para **376**; se ele estiver com um número par de dias, vá para **357**.

## 172

Depois de algumas horas, a tempestade o lança direto para as rochas denteadas dos Baixios de Trysta. As pedras e os velhos corais deste recife esquecido por Deus rasgam o casco do Banshee, enquanto os imensos mares e o vento incansável o impulsionam para a frente. Com seu navio quebrado, você não pode continuar. Sua aventura termina aqui.

## 173

O corredor prossegue até uma profunda escuridão, mas a sua frente você vê a sombra tênue de uma porta. **Teste sua Sorte.** Se você tiver sorte, vá para **289**; se for azarado, volte para **5**.

## 174

Uma vez infestado com os parasitos, não há esperança de sobrevivência. Em questão de minutos, eles o reduzem a uma concha vazia e deixam seus ovos no que restou de você, para que eles abram quando a próxima vítima desavisada passar. Sua aventura termina aqui.

## 175

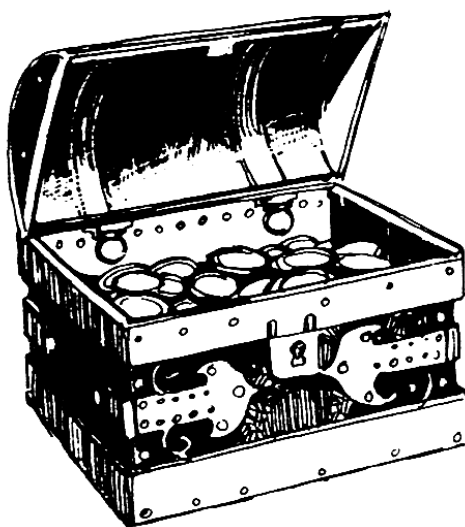
O Banshee é lento demais. Os navios de guerra cortam o mar rapidamente e emparelham com seu navio. Eles o atacam com flechas e lançam ganchos de abordagem nos cordames do Banshee. Você terá que enfrentá-los.

NAVIOS DE GUERRA

ATAQUE 10

FORÇA 14

Se sua tripulação os vencer, volte para **104**.



## 176

Com a cavalaria seguindo a uma distância razoável, você retorna ao Banshee e ao mar. No entanto, assim que você já está bem distante da enseada, um estranho e amedrontador vento começa a soprar do sul. Esta tempestade sobrenatural, obviamente um sinal do desprazer do Rei dos Quatro Ventos, torna-se cada vez mais forte, chicoteando o casco do navio com águas turbulentas. Incapacitado de navegar em meio à esta tormenta, você é levado para onde quer que o vento o leve. Após uma semana, a tempestade diminuiu e você se encontra de volta ao extremo norte do Mar Interior, bem ao largo do ponto de partida de Tak. Como lhe é impossível ganhar a aposta, sua aventura termina aqui.

## 177

Balançando no abraço do monstro, você lhe dá um terrível soco na virilha, mas causa-lhe um leve ferimento e você fere seriamente a mão - perca 1 ponto de sua ENERGIA. No entanto, o Ciclope fica suficientemente distraído para soltar sua perna. Você cai no chão. Levantando-se, você enfrenta seu oponente. Você vai:

Golpeá-lo no peito?

Volte para **18**

Dar-lhe um golpe na axila?

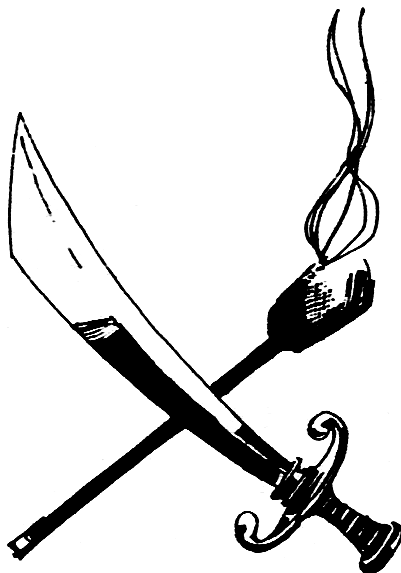
Vá para **337**

Dar-lhe uma cotovelada nas costelas?

Volte para **29**

## 178

Você rodeia o ponto mais ao sul de Trysta e navega em direção ao Canal de Goth. A umas cinquenta léguas ao largo da cidade de Marad, você vê uma ilha que não está indicada em nenhum de seus mapas. Você vai descer nesta ilha (volte para **38**) ou vai continuar seu caminho (volte para **4**)?

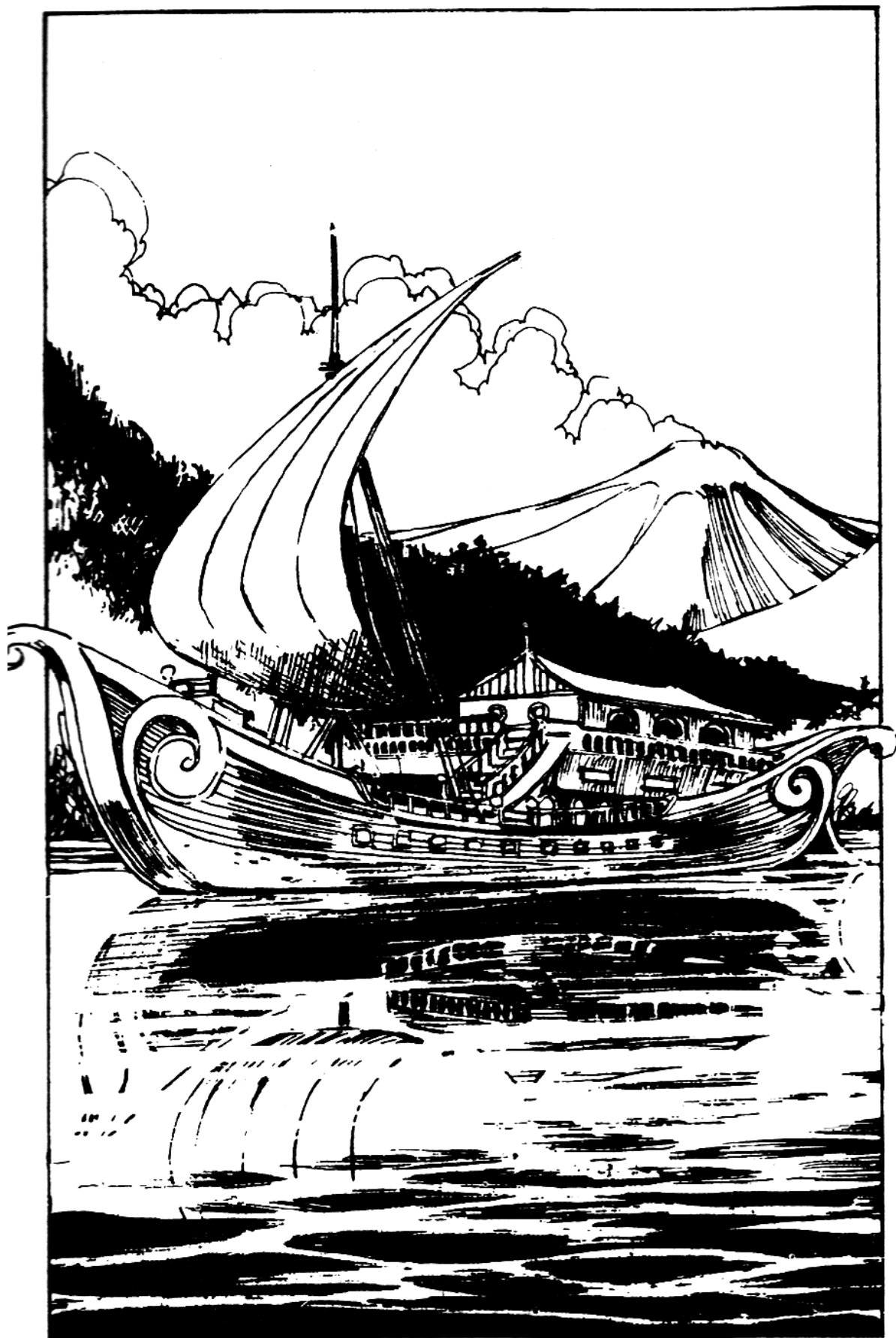


## 179

Do outro lado da porta há um longo salão estreito, cujas paredes estão regularmente pontuadas com alcovas em ambos os lados. O chão é cheio de um grande número de pedras cinzas ovais, cada uma delas com cerca de sessenta centímetros de diâmetro. No outro lado da câmara existe uma outra porta maciça. Você vai olhar em uma das alcovas (vá para **218**), dar uma olhada nas pedras mais de perto (vá para **190**) ou vai deixar tudo para trás e andar até a outra porta (vá para **248**)?

## 180

Se ainda não o fez, pode vender quaisquer escravos que tenha (vá para **349**); se já o fez, então retorne ao Banshee (vá para **238**).



## 181

Você navega para Lagash, na Fronteira Leste, chegando no sexto dia. Você leva o Banshee até a boca do Rio Parine, que corre sob as muralhas da cidade e mais interiormente no território. Quando a nave faz uma curva no rio, você vê mais à frente uma imponente barcaça subindo letargicamente o rio. O Banshee coloca-se ao largo e, com um grito, você manda seus homens contra o pequeno número de guardas com elmos de cromo.

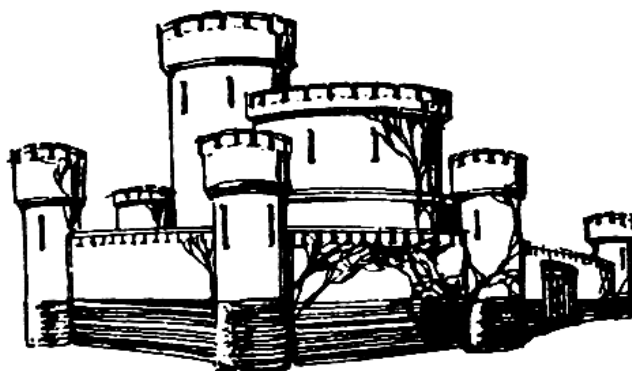
BARCAÇA

ATAQUE 8 FORÇA 6

Se você vencer, vá para **280**.

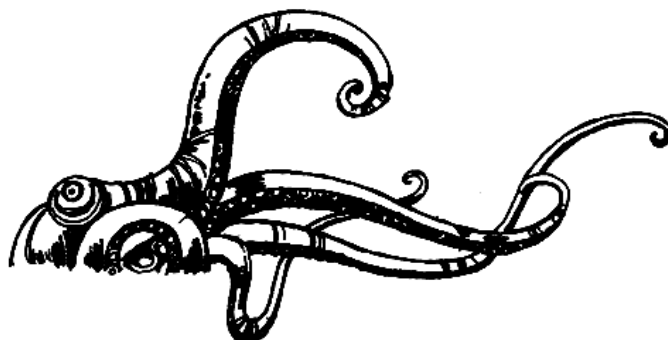
## 182

“De jeito nenhum, capitão”, gritam eles. “Estamos cansados de todos os lugares para onde nos leva. Vamos voltar para Tak; pelo menos lá nossos inimigos são humanos!” Eles saem correndo até a praia, pegam o bote do navio e retornam ao Banshee. Velejando para norte, eles o abandonam. Sua aventura termina aqui.



## 183

Finalmente, as escadas terminam em um grande mausoléu. Caixões, sarcófagos e até mesmo corpos soltos, cobertos apenas por capas, enchem a cripta. Você caminha pelo chão limoso e pára ao lado de um dos caixões, decidindo se vai ou não abri-lo. Um som baixo atravessa a câmara, seguido por um gemido. Virando-se lentamente, você vê a forma brilhante de um grande guerreiro, resplandecente em sua armadura, mas morto há muito tempo. O fantasma aponta um dedo branco para você e, fitando-o, sussurra: “Pra... pra que lado o vento está soprando esses dias, em Enraki?” Paralisado de medo, o que você vai responder: norte (vá para **338**), leste (vá para **259**), sul (volte para **31**) ou oeste (volte para **14**)?





## 184

Após algumas horas de andança infrutífera, você é emboscado por um grande contingente de Homens-Lagarto pigmeus. Estas ferozes criaturas, fisiologicamente similares a seus parentes maiores que habitam o deserto, estão armadas com lanças e arcos curtos. E não há nada de que gostem mais do que de carne humana. Seus homens desembainham as espadas para enfrentar o grupo de criaturas que os ataca.

HOMENS-LAGARTO

ATAQUE 7 FORÇA 8

Se sua tripulação vencer, volte para **40**.

## 185

A jornada para Assur é curta e sem problemas - some 1 dia a seu DIÁRIO. Após a chegada, você se dirige direto para o mercado central, à procura de alguns marinheiros para recrutar como piratas. **Teste sua Sorte**. Se você tiver sorte, vá para **283**; se for azarado, volte para **146**.

## 186

Algum morador da cidade deve ter visto quando você e sua tripulação entraram nos campos de milho. Ao alcançar a entrada da cidade, vocês encontram várias centenas de milicianos armados, prontos para defender sua propriedade. Quando vocês todos emergem do milho, os homens de Kish atacam.

HOMENS DA MILÍCIA

ATAQUE 8 FORÇA 10

Se sua tripulação vencer, volte para **128**.

## 187

Girando-se na mão dele, você consegue um pouco de espaço para dar, na parte de trás do cotovelo da Criatura, o que normalmente seria um golpe capaz de quebrar um braço. O Ciclope, definitivamente irritado com esta manobra, deixa você cair no chão - reduza 1 ponto da ENERGIA dele. Caindo suavemente, você se arrasta até ficar atrás do monstro. Você vai:

Golpeá-lo na perna?

Volte para **115**

Dar-lhe uma cotovelada na coluna?

Volte para **132**

Dar-lhe um chute no meio das costas?

Vá para **384**

## 188

Descendo com a maior parte de sua tripulação, você começa a procurar um caminho pelas montanhas, por trás do templo-fortaleza - some 2 dias a seu DIÁRIO. Finalmente, você encontra o que se parece com uma trilha e prossegue por ela, através de florestas, cerrados e, finalmente, neve. Enquanto você e sua tripulação sobem em direção ao ponto alto do caminho, pode ser vista a forma singular do santuário Enraki, posicionada em uma protuberância próxima; sua estrutura de madeira avermelhada geme lugubrememente ao vento. Você se aproximará para dar uma olhada no santuário (vá para **359**) ou vai continuar pela trilha (volte para **52**)?

## 189

Os negócios vão mal, e seus escravos, adoentados pelo longo confinamento nos porões do Banshee, não são da melhor qualidade. Você recebe, após o negociante ter tirado a parte dele, uma média de 8 moedas de ouro por escravo. Multiplique o número de escravos que você tem por oito e some o total à sua lista de Despojos como Moedas de Ouro. Vá para **279**.

## 190

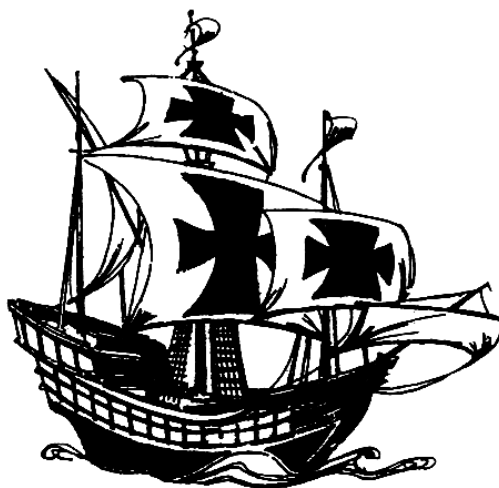
Ajoelhando-se, você consegue rolar para longe uma das pedras. Inesperadamente, suas mãos afundam na massa cinzenta, fazendo com que a “pedra” guinche alto e cuspa bolinhas de ácido em você – uma delas o atinge no ombro. Reduza 2 pontos de sua ENERGIA. A criatura continua a guinchar e cuspir. Você desembainha sua espada e se defende.

BOLA DE ÁCIDO    ATAQUE 9    FORÇA 6

Se você vencer, vá para **205**.

## 191

Você navega para longe da hostil cidade de Marad. Jogue três dados. Se o resultado for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 4 dias a seu DIÁRIO. Se o resultado for **igual ou maior que** sua FORÇA DA TRIPULAÇÃO, então some 5 dias a seu DIÁRIO. Quando vocês chegam a cinquenta léguas do Canal de Goth, seu vigia nota uma ilha que não está indicada em nenhum de seus mapas. Você vai descer nesta ilha (volte para **38**), continuar em direção ao Canal de Goth (volte para **4**) ou vai seguir para oeste, para passar ao sul de Trysta em direção a Roc (vá para **257**)?



## 192

Os homens da vila foram aniquilados, e as mulheres e crianças fugiram para o interior. Sua tripulação, irada por ter sido presa sem nenhuma razão, incendeia a cidade. Vocês retornam em segurança ao Banshee, que ainda está ancorado na praia. Vá para **314**.

## 193

É tarde demais para evitar uma tragédia. O Banshee entra na montanha de gelo, quebrando o mastro e rasgando completamente o casco. Fazendo muito água, seu desafortunado navio se afunda entre as ondas, com a perda de toda a tripulação. Sua aventura termina aqui.





## 194

Após um dia, uma caravana de enormes criaturas octópodes de cor acre surge caminhando tropeçadamente e entra em seu campo de visão. Os animais pesadamente carregados são protegidos por uns doze Homens-lagartos, que, do alto de suas selas de madeira, observam as cercanias com certa suspeita. Mantendo seus homens fora da vista, você permite que o comboio se aproxime até uma distância de assalto, e então ataca. Quando sua tripulação surge, bramindo seu grito de guerra, os Homens-lagartos calmamente sacam de suas bestas e atiram; as flechas de quase um metro fazem bom estrago em suas forças. Reduza 2 pontos da FORÇA DA TRIPULAÇÃO. Finalmente, o combate corpo a corpo se inicia.

CARAVANA

ATAQUE 8 FORÇA 6

Se sua tripulação vencer os guardas, some 1 dia a seu DIÁRIO e então vá para **329**.

## 195

O elmo, obviamente construído por um ser mágico de grande poder, manda os ferozes Comedores de Cérebro saírem de seu corpo antes que façam qualquer estrago maior. Abandonando os outros corpos, você continua a descer pelo túnel. Vá para **240**.

## 196

Mirando na cabeça da criatura, você a golpeia na mandíbula com terrível força - reduza 2 pontos da ENERGIA dela. O Ciclope cambaleia, segurando a cabeça. Recuperando-se levemente, ele mergulha e o ataca, agachado, conseguindo assim prendê-lo nos braços. Você vai:

Socá-lo no olho?

Volte para **156**

Esquivar-se para o lado e dar-lhe  
uma cotovelada no braço?

Volte para **74**

Dar-lhe um chute no meio do  
diafragma?

Volte para **60**

## 197

Você navega para os Rios dos Mortos. Jogue três dados. Se o resultado for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 5 dias a seu DIÁRIO. Se o resultado for **igual ou maior que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, então some 6 dias a seu DIÁRIO. Baixando a âncora na boca do maior rio do grupo, você desembarca com a maior parte de sua tripulação e marcha para o interior, procurando por povoados ou caravanas que possam atacar. Após algumas horas, chegam a um pequeno grupo de montanhas rochosas escarpadas, cheias de ravinas, vales estreitos e leitos secos. Você vai escalar essas montanhas (vá para **239**) ou vai dar uma busca em algumas das ravinas para o caso de estarem escondendo alguma coisa (vá para **226**)?

## 198

Jogue três dados. Se o resultado for **menor que** sua FORÇA DA TRIPULAÇÃO, vá para **277**. Se o resultado for **igual ou maior que** sua FORÇA DA TRIPULAÇÃO, então vá para **341**.

## 199

A subida o leva para longe do santuário e para cima do telhado. Você acena para sua tripulação, que está escondida entre as folhagens, a alguma distância, e então vira-se para ver que caminho fará a seguir. O único caminho é descer por outra chaminé - e há muitas delas. Escolhendo uma ao acaso, você desce em um pequeno aposento que tem duas portas. Qual delas você vai tomar, a da esquerda (vá para **264**) ou a da direita (vá para **289**)?

## 200

Volte para **50**.

## 201

Você agarra o crânio pelo único chifre e o puxa com grande força. **Teste sua sorte**. Se você tiver sorte, vá para **232**; se for azarado, vá para **243**.

## 202

A próxima corrida tem dezesseis lagartos, mas seus olhos argutos percebem que a competição é entre os quatro favoritos: Ornar Shazi, Basilisk, Wazi Biin e el-Savak. Você deve fazer uma aposta de 20 moedas de ouro ou 2 escravos, o que preferir, em um desses quatro. Escolha em que Bataar você vai apostar e então jogue um dado. Se o resultado for 1 ou 2, volte para **118**; se o resultado for 3 ou 4, volte para **131**; e se o resultado for 5 ou 6, volte para **106**.

## 203

A cimitarra atinge o gato vermelho em cheio, mas não o machuca. Vá para **322**.

## 204

Jogue três dados. Se o resultado for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 3 dias a seu DIÁRIO. Se o resultado for **igual ou maior que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 4 dias a seu DIÁRIO. Então volte para **27**.

## 205

A bola, cortada em tiras, encontra-se tremendo no chão, com seu “sangue” deixando marcas profundas nas pedras do pavimento. Se você ainda não o fez, pode olhar em uma das alcovas (vá para **218**); caso já o tenha feito, você se dirige para a outra porta (vá para **248**).

## 206

Tomando um pequeno impulso, você pula no ar e chuta o peito do Ciclope, dando-lhe um pesado golpe - reduza 2 pontos da ENERGIA da criatura. Ele solta um gemido curto e cambaleia para trás, atacando-o com uma pata imensa. Segurando-o pelo antebraço, ele o ergue no ar. Você vai:

Golpeá-lo no cotovelo? Volte para **145**

Chutá-lo na axila? Vá para **305**

Mordê-lo no pulso? Vá para **276**

## 207

Passando novamente pelo complicado Delta de Kish, você retorna ao Mar Sul. Você vai seguir para a ilha de Kazallu à procura de provisões (volte para **108**) ou navegar direto para longe da costa de Kish e em direção ao centro do Mar Sul (vá para **340**)?

## 208

Quando o Banshee consegue se livrar da galé, você vê uma segunda linha vinda de Marad. Você vai continuar a tentar passar pelas linhas de Marad (volte para **153**) ou em vez disso vai tentar a sorte com as galés menores de Shurrupak (volte para **127**)?

## 209

Escondendo-se sob uma rocha protetora, você deixa que a bola de neve passe e desapareça na ravina. Quando já é seguro, você se levanta de seu esconderijo e corre de volta pela ravina para a trilha em que sua tripulação o aguarda – observando furtivamente por sobre seus ombros que as criaturas da neve preparam mais mísseis a serem lançados. Volte para **111**.

## 210

“Vá!”, diz o espírito. “Parta por ali.” Ele aponta para um arco baixo. Passando por ali, você se encontra aos pés de uma escada alta, em espiral, que desaparece na escuridão mais acima. “Vá!”, implora o fantasma. “Vá!” Você sobe pela escada até chegar a uma porta. Vá para **289**.

## 211

Você vira o Banshee na direção de Calah. Jogue três dados. Se o resultado for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 5 dias a seu DIÁRIO. Se o resultado for **igual ou maior que** a FORÇA DATRIPULAÇÃO, então some 6 dias a seu DIÁRIO. Calah é um porto marítimo pitoresco e alvoroçado, perdendo apenas para sua cidade natal, Tak, quanto à decadência e à atividade criminal. Após sua chegada, você vai direto para as casas de jogo do cais. Que jogo você vai escolher:

As lutas?	Volte para <b>48</b>
As corridas de Bataar?	Vá para <b>270</b>
Dados?	Vá para <b>236</b>

## 212

A tempestade se acalma, deixando céus limpos e um mar calmo em sua esteira. “Capitão”. Grita o vigia, apontando para sul, “navio mercante nesse lado; parece que foi atingido pela tempestade”. Mandando o Banshee nessa direção, você se aproxima do grande navio que, vê-se, perdeu um mastro e maior parte de suas velas. Você vai abordar e saquear o navio (vá para **302**) ou vai tentar amedrontar o mestre do barco para que ele entregue todo o ouro sem lutar (vá para **326**)?

## 213

Desembarcando com alguns homens de sua tripulação e todo o seu ouro, você prossegue para o interior, em direção ao pico central de Nippur. A meio caminho da montanha, vocês chegam até uma muralha alta, que parece circular completamente o interior da ilha. Você segue em volta da muralha, até que chega a uma fenda ladeada por duas enormes estátuas de pedra. Estas estátuas estão com os braços voltados para o ar, sustentando uma grande viga que atravessa o espaço existente entre elas. Da viga pendem os corpos de vários marinheiros, girando lentamente ao vento. Uma pequena criatura anciã, vestida com mantos negros soltos, surge e diz: “Então você veio para ver a montanha. Um de vocês terá que derrotar o guardião, para poder vê-la.” Ela ri e adota uma pose de expectativa. Você vai concordar em lutar com o “guardião” (vá para **298**) ou vai apenas ignorar a ameaça e seguir em frente pela fenda na muralha (vá para **389**)?

## 214

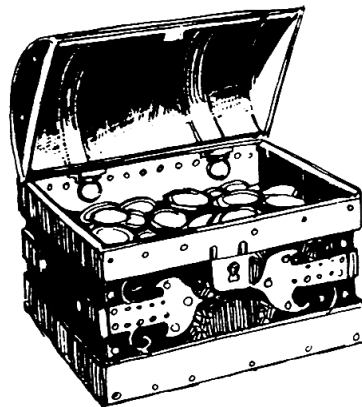
A porta abre-se de repente para revelar um pequeno santuário cuja característica principal é um guerreiro de madeira repousando sobre uma plataforma, erguida, na qual está gravada a seguinte inscrição:

AXILLON  
SANTO-GUERREIRO  
MATAOOR DE DRAGÕES

A figura tem um arco de ébano pendurado em um dos ombros. Pegando-o, você nota que a arma, já com uma flecha, parece estar em ordem. Você não tem tempo de examiná-la muito de perto, pois o fogo, espalhando-se rapidamente pela barcaça, ameaça alcançá-lo. Hora de partir. Vá para **291**.

## 215

A cavalaria o leva até um castelo impressionante, decorado com faixas e guardado por centenas de guerreiros. Estão ocorrendo divertimentos no pátio central. Deixando sua tripulação aqui para saborear o vinho e as canções, você é conduzido até o salão de festas, onde o Rei dos Quatro Ventos está sentado entre seus homens e cortesãos. Com um gesto de boas-vindas, o Rei pede que se sente em um lugar próximo ao trono. Ele fala com você aos gritos (já que o salão de festas está barulhento com as festividades) sobre o clima e sua jornada. Você vai contar ao Rei sobre a verdadeira natureza de sua viagem (vá para **260**) ou não (vá para **312**)?



## 216

Quando você entra no salão, as chamas no fosso de fogo pulam até o teto e um gemido passa pelo aposento. “Espere”, fala uma voz, “espere”. Olhando para as chamas, você vê uma ténue criatura parecida com um lagarto, armada com um pequeno tridente, chamando-o para mais perto. Seus olhos quase humanos piscam quando ela pergunta: “Onde em Albion você encontraria o que se encontra entre acima e abaixo?” Se você souber a resposta para a pergunta, vá para **308**. Se não souber, vá para **317**.

## 217

Deixando o monólito de gelo para trás, você continua para sul. Você vai ter que conseguir algumas provisões e água fresca para conseguir chegar até Nippur. Você pode consegui-las descendo ou na ilha de Kazallu (volte para **108**) ou nas ilhas das Três Irmãs (volte para **167**).



## 218

A alcova que você olha é escura, coberta por teias de aranha e ocupada por um velho esqueleto humano. Esta antigüidade está usando trapos podres e os restos do que uma vez foi uma orgulhosa armadura. Agora ela está caída sobre o chão de pedra. Você vê que o esqueleto tem vários anéis de ouro em uma das mãos. Você vai pegá-los (volte para **11**), vai sair da alcova e seguir até a porta no final do salão (vá para **248**) ou, se ainda não o fez, vai inspecionar as pedras ovais (volte para **190**)?

## 219

Se ainda não o fez, você pode navegar até a ilha organizada (vá para **386**) ou a ilha coberta por palmeiras (vá para **354**).

## 220

Assim que você e sua tripulação chegam até o alto da montanha, as criaturas da neve soltam o estranho grito que os atraiu até a ravina, dão meia volta e fogem para protuberâncias mais acima. Você continua a perseguição um pouco mais, caçando as perigosas criaturas até ser interrompido por uma outra imensa bola de neve que rola em meio a sua tripulação, levando vários de seus homens. Reduza 2 pontos da FORÇADA TRIPULAÇÃO. Uma vez mais as criaturas recuam montanha acima para a segurança da neve. Você resolve retornar para o caminho acima da fortaleza. **Teste sua Sorte**. Se você tiver sorte, vá para **244**; se for azarado, vá para **373**.

## 221

Você rema para a costa gelada e desembarca. A galé encontra-se a vários metros de distância, no centro de um profundo vale de gelo. Você vai-se aproximar dela andando pelo meio do vale (vá para **273**) ou andando tão perto quanto possível de um dos lados escarpados (vá para **288**)?

## 222

Jogando a carcaça da Hidra a bordo, você abre-a e encontra os restos gosmentos de marinheiros misturados com o tubarão e outros seres. O bucho da criatura também contém 52 moedas de ouro, as quais você soma a seus Despojos. Depois joga tudo de volta ao mar. Você vai continuar a patrulhar o Mar Interior, seguindo na direção dos Baixios de Trysta (volte para **66**), ou vai mudar o curso e viajar ou para a costa oeste (volte para **157**) ou para a Fronteira Leste (volte para **10**), para um pouco de pilhagem costeira?

## 223

Jogue três dados. Se o resultado for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 5 dias a seu DIÁRIO. Se o resultado for **igual ou menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, então some 6 dias. Quando você se aproxima da cidade de Kish, a visão no horizonte de numerosas galés de guerra pesadamente armadas, porém indolentes, mostra-lhe a tolice de um ataque à cidade. Em vez disso, você veleja na direção do istmo de Kish, uma grande península de terra protegida por rochedos maciços e escarpados. Esses rochedos detêm as invasões em larga escala nas ricas terras mais além, mas uma pequena força, como você e sua tripulação, seria capaz de escalá-los e realizar um ataque relâmpago. Baixando âncora, você chega ao istmo e leva sua tripulação para uma longa e perigosa escalada aos rochedos. Jogue dois dados. Se o resultado for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, vá para **263**. Se o resultado for **igual ou maior que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, então vá para **242**.

## 224

Aproveitando a vantagem de o Ciclope estar em posição inclinada, você dá um passo à frente e o chuta na virilha com toda a sua força, machucando seriamente o tornozelo - você perde 2 pontos de ENERGIA. O monstro não parece ficar muito impressionado pelo seu golpe; ele se levanta e então o ataca, agachado, conseguindo agarrá-lo. Você vai:

Dar-lhe um chute na cabeça?

Vá para **290**

Golpeá-lo no olho?

Volte para **156**

Dar um passo pro lado e dar-lhe  
uma cotovelada no braço?

Volte para **74**

## 225

Você encara o surpreso abade e seu igualmente surpreso monge assistente. Retirando sua cimitarra da bainha, você ataca o par, vencendo o monge antes mesmo que ele possa se defender, cruzando então espadas com o mestre.

ABADE

ATAQUE 10 FORÇA 8

Se você o vencer, vá para **390**.



## 226

Os vales são longos, tortuosos e diversificados. Vocês se escondem entre eles por algumas horas até que param para descansar. No entanto, exatamente quando sua tripulação coloca os cantis na boca, um grito feroz se inicia atrás das escarpas, em ambos os lados, seguido pelo som surdo de botas rústicas no chão de pedra. Um terrível número de furiosos Goblins do deserto, com narinas cabeludas, orelhas como as de um morcego e espadas flamejantes, surgem nas pontas da ravina e pulam no meio de seus homens. Inicia-se um combate feroz.

HORDA DE GOBLINS

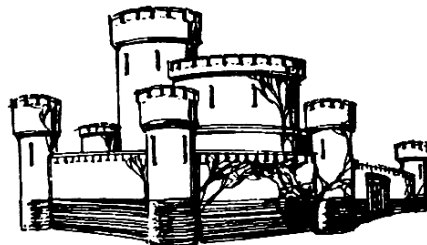
ATAQUE 9 FORÇA 12

Se sua tripulação vencer, volte para **147**.



## 227

Abrindo a porta, você pisa em um pequeno aposento ocupado por um único Basilisk. A criaturinha hedionda, que estava de costas quando você entrou, vira-se lentamente. **Teste sua Sorte.** Se você tiver sorte, vá para **278**; se for azarado, vá para **247**.



## 228

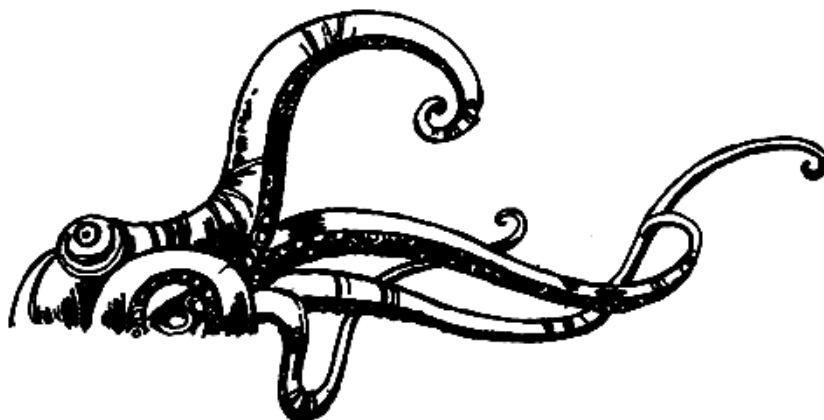
A estátua é facilmente levantada de seu pedestal e, apesar de ser pesada, não apresenta nenhuma dificuldade real quando você a carrega para fora, desce as escadas e a coloca nos braços de sua tripulação. Retornando a Assur, você vende o ídolo por 105 moedas de ouro – deixando que o rubi seja recuperado pelo sortudo novo dono. Novamente no Banshee, você vai seguir para sul, descendo pela costa oeste (volte para **45**), ou vai velejar para sudeste, dentro do Mar Interior, à procura de mercadores (vá para **318**)?

## 229

Agarrando o corpo mais próximo, você fica horrorizado com vários vermes que emergem do peito do homem e escavam um caminho em seu braço. Você perde 2 pontos de ENERGIA. Você os reconhece como parasitas Comedores de Cérebros, que mastigam a carne e os ossos de suas vítimas em direção ao cérebro do desafortunado. Se você tiver o Elmo de Ut-Napishtim, volte para **195**; se não, volte para **174**.

## 230

Com grande relutância, sua tripulação se acalma e concorda em continuar. Depois da próxima curva da praia, você chega até um galeão quebrado, o casco vazio castigado pelo tempo e pelo clima. Olhando em volta, você encontra 16 moedas de ouro escondidas no meio dos estilhaços e jogadas na areia - some-as a seus Despojos. Você vai seguir para o interior (volte para **42**) ou vai retornar para o Banshee e - se ainda não o tiver feito - velejar para a ilha de aparência organizada (vá para **386**) ou para a ilha coberta por palmeiras (vá para **354**)?





## 231

Baixando âncora em uma baía a uns dezesseis quilômetros de distância do forte, você prossegue pelo litoral com toda a sua tripulação - armada até os dentes e levando ganchos e escadas. Quando chegam ao castelo, você vê que as muralhas de pedra têm cerca de seis metros de altura, enquanto os portões principais são de ferro sólido, flanqueados por duas torres altas. Você vai atacar pelas muralhas (vá para **367**) ou pelos portões (vá para **303**)?

## 232

O chifre solta-se do crânio, que permanece firmemente preso na parede. Um chifre de Unicórnio é um achado de sorte em qualquer lugar, mas aqui, sob o oceano, é uma sorte duplicada. Recupere 2 pontos de sua **SORTE**. Você continua pelo túnel. Volte para **168**.

## 233

Você vai até a longa fileira de hotéis de marinheiros no porto de Shurrupak. Em um deles você sente uma pesada mão descer sobre seu ombro. Virando-se, vê, por um instante, o rosto um de seus mais antigos adversários, Shamit Gawel Nestafa. Ele o golpeia no rosto, jogando-o no chão. “Seu cachorro!”, grita ele, desembainhando a espada. “Eu perdi meu navio - que eu roubei com minhas próprias mãos - por sua causa.” Ele o ataca.

SHAMIT GAWEL NESTAFA

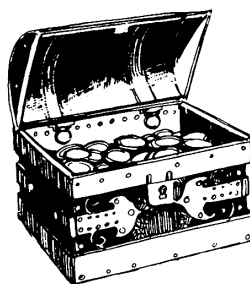
HABILIDADE 9

ENERGIA 6

Se você o vencer, volte para **84**.

## 234

Sua tripulação arrasa os marinheiros, guardando 10 para serem vendidos depois no mercado de escravos de Shurrupak. Bem a tempo a maré alta levanta o Banshee de seu lugar nas rochas, permitindo que você retorne para águas mais profundas. Você vai rodear os baixios para a ilha de Trysta (volte para **164**), vai seguir para sudoeste, em direção a Kish (volte para **223**) ou a Roc (volte para **204**) ou vai para sudeste, em direção ao Canal de Goth (volte para **191**).



## 235

Girando-se, você dá um rápido chute no cotovelo do Ciclope, causando-lhe possivelmente uma pequena fratura. Ele grita e o solta no chão - reduza 2 pontos da **ENERGIA** dele. Ficando de pé, você encara seu oponente ferido. Você vai:

Golpeá-lo no ombro?

Volte para **91**

Dar-lhe uma cotovelada nas costelas?

Volte para **29**

Dar-lhe um chute no peito?

Volte para **206**



## 236

Nas mesas de dados você tem o infortúnio de encontrar um velho credor, Jiamil el-Fazouk, a quem você deve várias centenas de moedas de ouro de uma antiga dívida de jogo. “Bem, bem”, diz el-Fazouk, após tê-lo visto. “se não é o inimigo de aposta de Abdul. Ele disse que você apareceria!” Ele insiste que você deve jogar com ele pelo débito que lhe deve. “Jogue esses dois dados. Se obtiver 7 você pode manter seu navio; se não, ele é meu. Se você se recusar a jogar, meus homens o matarão.” Vários piratas robustos levantam-se ao lado de el-Fazouk para apoiar-lhe a sentença. Você pega os dados. Jogue dois dados. Se o resultado for 7, vá para **330**; se não, volte para **144**.

## 237

O Banshee é apanhado quando passa por uma grande galé de guerra. Quando ele é puxado na direção da galé, uma figura vagamente familiar surge entre a multidão de marinheiros apinhada na amurada. “Você aí”, grita ele, apontando para você. “Eu conheço você. Nós não nos encontramos uma vez em um jogo de lutas?” Esforçando-se, você consegue lembrar-se de seu rosto. É Ali Mitok sem □l-Shazar, um rico nobre de Shurruk. “Sim”, diz você, “você me bateu mesmo. Perdi seis dentes!” Ele ri à lembrança e sinaliza para seus marinheiros pararem de puxar o Banshee. “Eu não sei como você se envolveu nesse pequeno caso”, diz ele, gesticulando vagamente para a batalha a algumas centenas de metros, “mas pelos velhos tempos eu vou te deixar passar ao preço de um pequeno tributo – 200 moedas de ouro!” Se você quiser e puder pagar por isso, volte para **71**; se não quiser fazê-lo (ou não puder), volte para **96**.

## 238

Enfunando as velas e levantando âncora, você segue para fora do porto de Shurruk em direção ao Mar Interior. Você vai velejar ao longo da costa e então seguir para as Três Irmãs (volte para **167**) ou vai seguir para mar aberto e apressar-se em direção a Nippur (volte para **378**)?

## 239

Subindo pela superfície agreste destas montanhas devastadas, você tropeça em uma pedra, parte de um pedaço de alvenaria monumental. Fazendo sua tripulação escavar a terra e a pedra que a circunda, você encontra uma velha entrada do que deve ter sido uma cripta, templo ou mansão soterrada. Retirando as pedras que bloqueiam o portal, revela-se um túnel estreito, mas reto, que desce em forte inclinação para dentro da montanha. Você vai descer por este túnel com alguns de seus melhores homens (volte para **158**) ou vai fechar a entrada e continuar a marcha pelas montanhas (vá para **316**)?

## 240

Sem aviso, uma criatura maciça e invisível o agarra pelo pescoço e começa a estrangulá-lo. Você o corta com sua espada, mas a criatura emite um gemido horripilante e o derruba. Quando você se vira para olhar, não consegue ver nada além do túnel. Então a criatura o ataca de novo, acertando-o no rosto com seu punho invisível. Durante deste combate, reduza 2 pontos de sua HABILIDADE.

ATACANTE	HABILIDADE	ENERGIA
INVISÍVEL	7	6

Se você o vencer, vá para **381**.

## 241

Vários homens de sua tripulação conseguem cortar os cordames do navio de guerra, enquanto que o restante libera o Banshee dos ganchos - e todos lutam contra os ataques dos marinheiros em suas retaguardas. O Banshee girou, pegou o vento e correu, deixando o navio de Kish em total confusão. Como a rota para Assur foi cortada, você segue em direção sudeste para o Mar Interior. Vá para **318**.

## 242

A trilha pela qual você escolheu guiar seus homens é bastante traiçoeira, resultando em quedas fatais para vários de seus homens - você perde 1 ponto da FORÇA DA TRIPULAÇÃO. Vá para **304**.

## 243

O crânio pula fora da parede e abre uma enorme fissura ao longo do túnel. Pedras, montes de ossos e sujeira voam a sua volta quando a passagem desaba, enterrando-o centenas de metros sob o leito do mar. Sua aventura termina aqui.

## 244

Vocês todos retornam em segurança à trilha. Volte para **111**.

## 245

Após algumas perguntas e um pouco de regateio, você encontra um mercador de escravos que deseja vender seus servos para você. **Teste sua Sorte**. Se você tiver sorte, volte para **137**; se for azarado, volte para **189**.

## 246

Jogue três dados. Se o resultado for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 5 dias a seu DIÁRIO. Se o resultado for **igual ou maior que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, então some 6 dias a seu DIÁRIO. Se seu DIÁRIO tiver agora um número par de dias, volte para **109**; se ele tiver um número ímpar de dias, volte para **178**.

## 247

Você olha o Basilisk bem nos olhos. As pupilas dele ficam bem abertas e o transformam em pedra. Sua aventura termina aqui.

## 248

A porta é uma pedra maciça com um bloco ornamentalmente escavado colocado bem no centro. Sob este bloco há uma inscrição em uma língua tão arcaica que é difícil decifrá-la. O que você acha que ela diz é o seguinte: “Para saudar Ut-Napishtim você deve empurrar (puxar?) a maçaneta para dentro (para fora?) da porta.” Segurando o bloco escavado, você vai empurrá-lo para dentro da porta (vá para **258**) ou puxá-lo para fora da porta (vá para **281**)?

## 249

A porta se abre para revelar uma escuridão quase impenetrável – quase, pois você consegue ver as formas mal definidas de dois grandes olhos fitando-o com ira carnívora. Você retrocede, enquanto uma criatura gigantesca passa pela porta e entra no fosso. Inúmeros chifres brotam de sua grande cabeça, e descem pelas costas escamosas até a cauda. Ela rugue. Você vai atacar a criatura (vá para **399**) ou vai tentar alguma ação evasiva (volte para **93**)?

250

Volte para 50.

251

Seu chute, vindo de um ângulo difícil, apenas encosta no ombro do monstro. Impassível com seu ataque, ele o gira no ar e o lança contra uma das paredes da caverna. Caindo bem, você evita ferimentos sérios – você perde 1 ponto de ENERGIA. Rastejando de quatro, você se esgueira para trás do Ciclope. Você vai:

Golpeá-lo atrás do joelho?

Volte para 115

Golpeá-lo nos rins?

Vá para 347

Dar-lhe uma cotovelada na coluna?

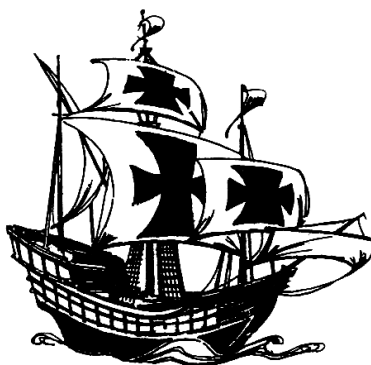
Volte para 132

252

A tripulação e os passageiros do mercador, horrorizados com o Feiticeiro por tê-lo provocado, correm e o seguram. Amarrando-lhe os braços com uma corda grossa, eles o empurram para fora do barco, deixando-o para se afogar ou ser devorado pelos tubarões. O capitão sobe os cordames e grita: “Perdoe-nos por acolhermos pessoa tão indigna. Nós nos submetemos à sua grande misericórdia!” Seus tripulantes e passageiros concordam vigorosamente. Abordando o mercador, você apreende 120 moedas de ouro e, num gesto de boa vontade, você leva somente 2 de seus passageiros como escravos – some os itens aos Despojos. Retornando ao Banshee, você permite ao mercador que continue sua jornada. Você vai continuar a patrulhar o Mar Interior dirigindo-se para os Baixios de Trysta (volte para 66) ou vai mudar de curso e viajar ou na direção da costa oeste (volte para 157) ou da Fronteira Leste (volte para 10) para um pouco de pilhagem costeira?

253

O mercado certamente tem vários tipos, então não deve ser difícil encontrar alguns homens para contratar. **Teste sua sorte.** Se você tiver sorte, volte para 62; se for azarado, volte para 28.



254

Passando pela porta, você encontra um dormitório praticamente vazio. Roupas, baús vazios e artefatos religiosos encontram-se espalhados pelo chão e pela cama de dossel. Uma busca rápida revela um cofre pequeno contendo 98 moedas de ouro, esquecido em meio à fuga do ocupante do aposento. Carregando-o sob um dos braços, você deixa o dormitório. Vá para 291.





## 255

A tempestade sopra para longe, deixando os céus claros e os mares calmos. Enquanto você desarma o equipamento de tempestade e prepara o Banshee para tempo bom, seu vigia anuncia que distingue ao norte as velas e faixas de batalha de um navio de guerra de Kish que se aproxima rapidamente. Sua única esperança de escapar é tentar navegar através dos Baixios de Trysta, que ficam a uma pequena distância ao sul. Você vai seguir para Trysta (volte para **119**) ou vai manter-se firme e lutar (volte para **107**)?

## 256

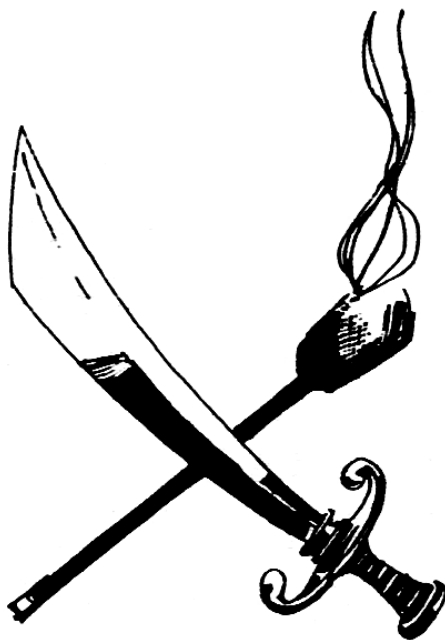
Sua cimitarra acerta o gato branco em cheio, mas não o fere. Vá para **322**.

## 257

Velejando para oeste, você passa entre a ilha-jardim de Trysta, ao norte, e a Ilha dos Vulcões, ao sul. Jogue três dados. Se o resultado for **menor que**, a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 3 dias a seu DIÁRIO. Se o resultado for **igual ou maior que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 4 dias. Se seu DIÁRIO tiver agora um número par de dias, volte para **109**; se ele tiver um número ímpar de dias, volte para **27**.

## 258

Logo que você começa a empurrar, o bloco explode, com um estrondo, em estilhaços. Jogue dois dados e diminua da sua ENERGIA o resultado obtido. Se você sobreviveu à explosão, vá para **281**.



## 259

“Essas notícias são realmente boas”, diz o fantasma. “Estou agradecido. Eu lhe concedo a pouca da bênção que me restou após todos esses anos.” Ele se aproxima e coloca um dedo gelado, porém leve, sobre seu ombro. De agora em diante, sempre que jogar três dados contra a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, você deve reduzir 2 pontos do resultado dos dados. Volte para **210**.

## 260

“Ah, sim”, diz o Rei, “Abdul, o Açougueiro, e seus homens. Lembro-me bem deles, pois estiveram aqui há apenas três dias. Modos muitos porcos à mesa, mas um espírito vivaz!” O Rei acena para um servente se aproximar, sussurra-lhe algo à orelha e o manda embora. Quando o servente retorna, ele está carregando dois sacos muito grandes. “Estes sacos”, diz o Rei, “contêm os ventos norte e sul. Como dei os ventos leste e oeste para Abdul, nada mais justo do que dar-lhes estes. Abra o saco contendo o vento norte em sua jornada para Nippur e abra o que contém o vento sul quando desejar retornar.” Ao final da festa, você junta seus homens e se prepara para voltar ao Banshee. Sua tripulação está muitíssimo interessada nos sacos e não acredita quando você lhes diz que eles contêm “só ar”. Eles acreditam que o Rei os encheu com tesouro e que você simplesmente está sendo ganancioso. “Divida conosco”, dizem eles, “ou nós não vamos. Vamos ficar aqui.” Você não pode abrir os sacos agora, então você lhes dá 100 moedas de ouro para acalmar os ânimos (vá para **368**) ou simplesmente insiste que eles estão sendo idiotas em não acreditar em você (vá para **396**)?

## 261

Passando a uma distância relativamente segura, você é surpreendido quando o projétil de uma catapulta de uma das galés atinge seu mastro, fazendo sua vela principal cair no convés em uma confusão de lona branca. Jogue dois dados. Se o resultado for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, volte para **83**. Se o resultado for **igual ou maior que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, então volte para **51**.

## 262

Retornando ao Banshee, você sabe pelo navegador do porto que mais acima no rio que corre por Assur existe um templo extremamente rico ocupado pelos Sacerdotes da Morte. Você vai seguir para o interior com o fim de encontrar os tesouros desse templo (vá para **335**) ou vai ignorar esta informação, seguindo para Assur com o intuito de recrutar mais tripulação (volte para **185**), ou navegará para o Mar Interior à caça de mercadores (vá para **318**)?

## 263

Vocês chegam ao topo das rochas e olham as extensas terras planas do istmo de Kish, pontilhada de campos, povoados e florestas. Há uma pequena cidade alguns quilômetros à frente. Você vai se aproximar dela sob a proteção de uma floresta próxima (vá para **353**) ou em marcha forçada pelos milharais que se encontram entre as rochas e a cidade (vá para **328**)?

## 264

A porta leva até um pequeno aposento cujas paredes altas desaparecem dentro de uma fulgurante massa vaporosa acima de você. A radiação pérola lançada por ela o enche de calor e um sentimento de bem-estar. Você recupera 4 pontos de ENERGIA e 2 pontos de SORTE. Não há outra saída desta câmara, então você retorna à chaminé e entra por outra porta. Vá para **289**.

## 265

Quanto mais distante você prossegue pela saliência, mais estreita e inconstante ela se torna. Uma pedra cai, quando você pisa nela, fazendo-o estatelar-se na escuridão da caverna. **Teste sua Sorte**. Se você tiver sorte, vá para **365**; se for azarado, vá para **334**.

## 266

Fazendo força, você consegue dar-lhe um belo chute nas costelas, sem dúvida quebrando-lhe algumas, mas também machucando o próprio pé – reduza 2 pontos da ENERGIA de cada um. O Ciclope se levanta bastante dolorido e o ataca, correndo para agarrá-lo. Você vai:

Dar-lhe um chute nas pernas?

Vá para **319**

Dar-lhe um chute no diafragma?

Volte para **60**

Socá-lo no olho?

Volte para **156**

## 267

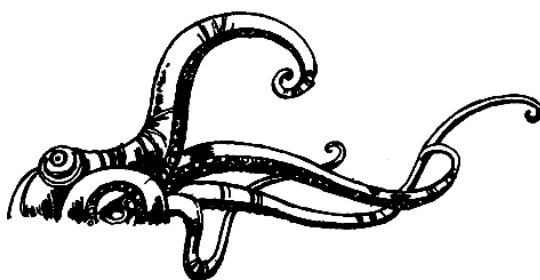
Estando morta a criatura, você continua pela passagem, deixando finalmente a água branca, as ondas espumantes e o navio de guerra para trás. Você conseguiu com sucesso passar pelos baixios e lá adiante está a ilha de Trysta. Você vai prosseguir em direção a ela (volte para **152**) ou vai para sudoeste, em direção de Kish (volte para **223**) ou de Roc (volte para **27**), ou para sudeste, em direção ao Canal de Goth (volte para **191**)?

## 268

Pegando o bote do navio, seis de seus homens remam em direção à praia mais próxima, desaparecendo na escuridão da madrugada. Passam-se alguns minutos, e então um berro, seguido de gritos e sons de luta, penetra o ar calmo. Sons de alarme soam nas torres mais próximas: ouvem-se cornetas. Alguns momentos mais tarde, cessam os sons da luta e um solitário marinheiro, mortalmente ferido, arrasta-se de volta ao Banshee. “Protegida, capitão”, ele consegue murmurar antes de morrer. Reduza 2 pontos da FORÇA DA TRIPULAÇÃO. Sem qualquer outra opção, vocês voltam a descer o rio e seguem para o mar. Volte para **207**.

## 269

Ocupando um espaço vazio no mercado, você organiza seus cativos diante dos prováveis compradores que casualmente encontram-se passeando por ali, observando as várias ofertas do mercado. Jogue um dado. Se o resultado for 1 ou 2, volte para **94**; se for 3 ou 4, volte para **72**; se for 5 ou 6, volte para **59**.



## 270

As corridas de Bataar são realizadas em uma longa reta entre os ancoradouros e a cidade. Os enormes lagartos são mantidos em uma das pontas da trilha até o início da corrida, quando eles disparam em direção a um Goblin preso na outra ponta. O primeiro Bataar que enfiar os dentes na infeliz criatura é declarado vencedor. Dos vinte corredores iniciais, você consegue definir três favoritos: Fazima, Awkspeed e □l-Savak. Você deve apostar 20 moedas de ouro ou 2 escravos, o que preferir, em um dos três. Escolha o Bataar em quem você vai apostar e então jogue um dado. Se o resultado for 1 ou 2, vá para **321**; se o resultado for 3 ou 4, vá para **348**; se o resultado for 5 ou 6, vá para **362**.

## 271

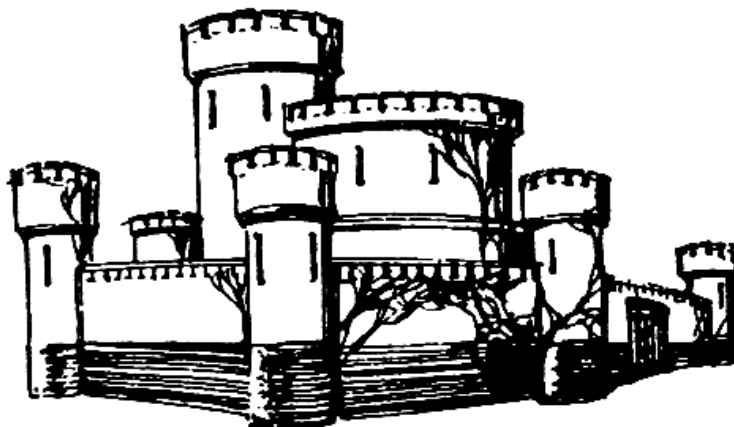
Você percorreu uma pequena distância quando um lagostim Gigante corre para fora do mar e sobe na praia com a intenção de agarrar um de seus homens para um delicioso lanchinho. Com cerca de seis metros, armado com pinças de um metro e meio e protegido por uma carapaça dura, ele é um inimigo fantástico. Sua tripulação se defende:

LAGOSTIM GIGANTE      ATAQUE 9    FORÇA 8

Se sua tripulação vencer, volte para **116**.

## 272

Enfunando as velas, você vai seguir para o Mar Interior, e assim patrulhar à procura de mercadores ricos (vá para **318**), ou vai descer para sul pela costa da Fronteira Leste (volte para **10**)?



## 273

Você sobe calmamente pelo meio do vale. Quando já está bastante perto da galé, o chão sob seus pés se abre, jogando-o em uma fenda profunda. Jogue dois dados e reduza o resultado de sua ENERGIA. Se você ainda estiver vivo, consegue sair do buraco e prossegue em direção à galé, cuidadosamente testando o solo à sua frente. Vá para **288**.

## 274

Tendo vencido os sacerdotes, sua tripulação mais do que exagerada põe fogo no templo do castelo: o fogo destrói a maior parte dos despojos que você poderia exigir como vencedor. No entanto, procurando com cuidado, você encontra 85 moedas de ouro e 10 sacerdotes sobreviventes, para serem vendidos como escravos - anote tudo em seus Despojos. Você retorna triunfante ao Banshee e veleja para a costa de Enraki. Volte para **123**.

## 275

Os dois navios tentam danificar o Banshee com seus aríetes, mas suas astutas manobras os pegam de surpresa. **Teste sua Sorte**. Se você tiver sorte, vá para **313**; se for azarado, vá para **382**.

## 276

Impulsionando-se para cima, você crava os dentes no pulso grosso e escamoso do Ciclope, conseguindo apenas quebrar um de seus molares. O monstro o balança de um lado para o outro e o joga no chão, dando-lhe um belo chute - você perde 2 pontos de ENERGIA. O monstro, pensando que você está inconsciente, vira-se por um instante. Levantando-se fracamente, você vai:

Dar-lhe uma cotovelada na parte de  
trás do joelho?

Volte para **46**

Golpeá-lo na perna?

Volte para **115**

Dar-lhe um chute no meio das costas?

Vá para **384**

## 277

O Banshee desliza sem acidentes pelos canais estreitos, finalmente deixando para trás a água branca, as ondas espumantes e o navio de guerra. Você conseguiu passar pelos baixios e, mais adiante, está a ilha de Trysta. Você vai prosseguir nessa direção (volte para **152**), vai para sudoeste, em direção de Kish (volte para **223**) ou de Roc (volte para **27**), ou vai para sudeste, em direção ao Canal de Goth (volte para **191**)?

## 278

A percepção de que este é um Basilisk e de que apenas um mero olhar dele o transformará em pedra o deixa com medo suficiente para que você saia do aposento com rapidez bastante para não ser visto. Volte para **216**.

## 279

Se ainda não o fez, você pode tentar contratar mais homens para sua tripulação (vá para **371**); se não, retorne ao Banshee e parta de Shurruapak (volte para **238**).

## 280

Quando seus piratas vencem os guardas, o restante da tripulação e dos ocupantes da barçaça pula no mar e nadam para a praia, preferindo o risco dos crocodilos a serem capturados por seus homens. Uma densa fumaça negra começa a rolar do interior do navio ricamente provido - ele foi aceso pelos donos em debandada. Você pula a bordo, determinado a salvar alguma pilhagem antes que ele seja consumido pelas chamas. Correndo para o interior cheio de fumaça, você chega a duas portas trancadas. Você vai forçar a porta da esquerda (volte para **214**) ou a da direita (volte para **254**)?

## 281

Lentamente, a porta se abre em uma grande cripta, ocupada por um único sarcófago maciço. Em toda a volta do tampo há uma inscrição, repetida muitas vezes:

UT-NAPISHTIM  
GUARDIÃO DAS ÁGUAS DA RETRIBUIÇÃO

Você vai tentar abrir o sarcófago (vá para **292**) ou vai deixá-lo para lá (vá para **358**)?

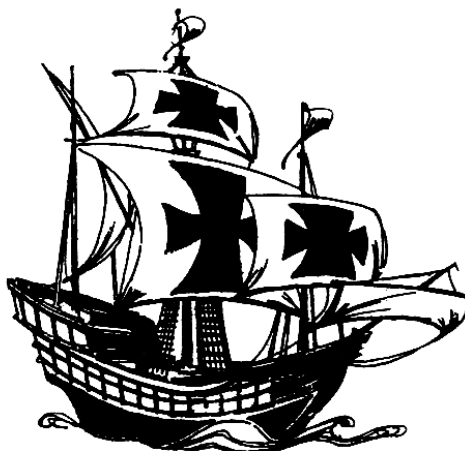


## 282

Passando pelas palmeiras, você chega até uma paisagem inesperada. No centro da ilha existe uma grande lagoa com uma entrada estreita para o mar no outro lado da ilha. Ancorado no centro desta lagoa, está um pequeno navio pirata, cuja tripulação está bastante ocupada enterrando alguma coisa na praia. Você vai atacar esses concorrentes (vá para **393**) ou vai retornar à praia para procurar provisões (volte para **271**)?

## 283

Um terrível dia de procura e barganhas nos mercados o leva a Convencer-se de que os homens mais interessantes e capazes não estão atraídos pelo excitante estilo de vida dos piratas. No entanto, por um golpe da boa fortuna, você encontra um mercador que possui um estoque excedente de escravos feitos por piratas, e está querendo livrar-se deles logo. Para cada 10 moedas de ouro despendidas, você pode recuperar 1 ponto da FORÇA DA TRIPULAÇÃO. O mercador de escravos também deixa escapar casualmente um comentário sobre um rico templo construído algumas milhas acima, seguindo o rio principal que corre ao lado de Assur. Tendo restabelecido sua tripulação, você pode fazer uma pequena excursão rio acima para checar o lugar e as possibilidades de obter suas riquezas (vá para **335**). Como alternativa, pode partir de Assur e/ou patrulhar o sudeste, no Mar Interior (vá para **318**), ou seguir para sul, descendo pela costa oeste (volte para **45**).



## 284

Você caminha por uma distância considerável até ver uma luz mais abaixo. Tateando à sua frente, vê quatro Trogloditas emergindo de uma pequena passagem lateral em direção às escadas. Todos estão armados com lanças e dois deles carregam também um pesado baú. Você se esconde atrás de um grande pedregulho para permanecer fora da vista. O baú parece conter alguma coisa valiosa, então você vai:

Jogar pedrinhas escada abaixo, para distrair os Trogloditas e dividi-los, antes de atacar?

Volte para **112**

Desembainhar a espada e atacar as criaturas?

Volte para **130**

Usar sua espada como uma alavanca para rolar o pedregulho a sua frente até a escada e assim esmagar os Trogloditas?

Volte para **161**

## 285

Sua tripulação lança flechas flamejantes contra o complexo do castelo; algumas aterrissam no templo e começam a queimar. No entanto, em instantes os sacerdotes de Asswr sel Dablo não só correram para apagar o fogo, mas soaram os sinos de alarme e alinharam arqueiros e lanceiros nas muralhas da fortaleza. A seu sinal, a tripulação do Banshee ataca com um rugido a parte mais baixa das muralhas do castelo. O combate se inicia.

SACERDOTES DE ENRAKI	ATAQUE 10	FORÇA 16
-------------------------	--------------	-------------

Se sua tripulação vencer, volte para **274**.

## 286

Um de seus piratas descobre uma barra solta que, quando forçada por quatro ou cinco de seus homens em conjunto, logo se solta completamente. Ainda armados, vocês saem furtivamente do cerco e caem sobre a cidade despreparada. A resistência a seus temíveis piratas é confusa.

ALDEÕES	ATAQUE 7	FORÇA 8
---------	----------	---------

Se sua tripulação vencer, volte para **192**.



## 287

Os marinheiros de Kish são acorrentados e o navio pega fogo. Não tendo muito tempo para pilhar o navio em chamas, você concentra-se principalmente em recolher escravos entre os sobreviventes. Não há muitos, mas você consegue encontrar 11 que devem dar uma boa venda - some-os a seus Despojos. Você vai velejar em volta dos baixios da ilha de Trysta (volte para **164**), seguir para sudoeste, em direção de Kish (volte para **223**) ou de Roc (volte para **204**), ou viajar para sudeste, em direção ao Canal de Goth (volte para **191**)?





## 288

Chegando ao navio encalhado, você sobe no convés e dá de cara com um grande monstro branco peludo, que está ocupado alimentando-se de um dos membros mortos da galé. Ele rosna em sua direção e mostra as presas. Você tenta escapar para longe, mas a criatura decide atacar, voltando imensas garras para seu peito. Armado com sua espada, você se defende.

MONSTRO DO GELO

ATAQUE 9 FORÇA 10

Se você o vencer, vá para **320**.

## 289

A porta se abre em um grande salão com muitas colunas, no qual a peça central é uma pequena estátua hedionda erigida em um pilar cercado. Em ambos os lados do ídolo encontram-se dois acólitos vestidos com o tradicional couro de crocodilo, servidores dos senhores da decadência. Eles dão um passo ameaçador à frente e desembainham longas adagas presas a suas coxas. “Herege”, diz um deles, “devemos acelerar sua viagem para a terra do sono perpétuo”. Eles atacam. Você vai lutar com um de cada vez.

	HABILIDADE	ENERGIA
ACÓLITO UM	8	6
ACÓLITO DOIS	7	6

Se você o vencer, vá para **388**.

## 290

Correndo ao encontro do monstro que o ataca, você pula no ar, tentando dar-lhe um chute na cabeça. Ele cambaleia ligeiramente, pois sua bota apenas roça-lhe o crânio – reduza 1 ponto da ENERGIA dele. Quando você passa, ele o agarra pelo tornozelo e o segura no ar de cabeça para baixo. Você vai:

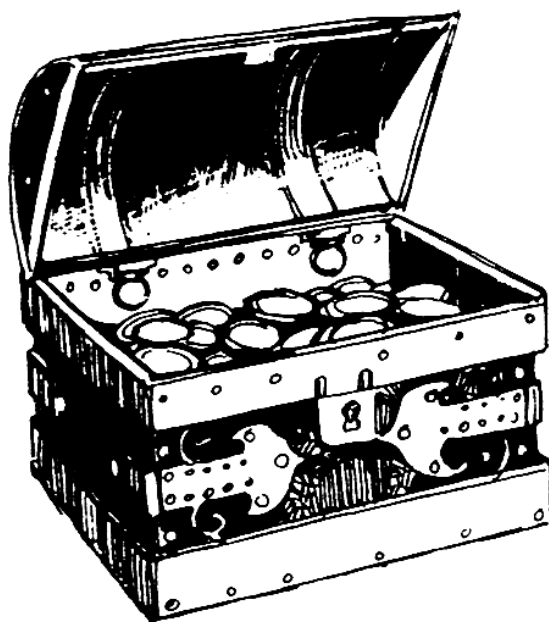
Dar-lhe uma joelhada no peito?	Volte para <b>122</b>
Dar-lhe uma cabeçada nas costelas?	Vá para <b>372</b>
Dar-lhe um golpe na virilha?	Volte para <b>177</b>

## 291

O interior da barcaça agora é uma fogueira que ruge, desfazendo quaisquer esperanças de maiores salvamentos. De volta ao Banshee, você descobre que sua tripulação só conseguiu 3 escravos dentre os sobreviventes do navio. Você dá meia-volta com o Banshee e retorna rio abaixo, passando por Lagash até o Mar Interior. Quando você deixa o rio, um navio de guerra da cidade, com velas vermelhas, cruza seu caminho. Jogue três dados. Se o resultado for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, volte para **90**; se o resultado for **igual ou maior que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, vá para **309**.

## 292

Com grande dificuldade, você consegue remover a tampa do lugar; ela cai com um som retumbante, que ecoa pela cripta e pelas cavernas mais além. O sarcófago está vazio a não ser por um elmo de aparência resistente e um saco contendo aproximadamente 110 moedas de ouro. Você veste o elmo e joga o saco por cima do ombro. Vá para **358**.



## 293

Os pobres de Shurruk são **muito** pobres e desejosos de fazer praticamente qualquer coisa para ganhar alguns trocados. No entanto, a qualidade dos indivíduos contratados aqui é imprevisível. Para cada 50 moedas de ouro que você despende para contratar esses seres desafortunados, jogue um dado. O resultado é o número de pontos da FORÇA DA TRIPULAÇÃO que você recupera. Quando você tiver completado seu recrutamento, volte para **180**.

## 294

A vela quadrada e o casco largo de um navio mercante surgiram no horizonte. É um navio grande, bastante carregado e possivelmente bem armado, que navega em direção à cidade de Kish, vindo da Fronteira Leste. Você vai atacar este navio (vá para **391**) ou vai continuar a patrulhar procurando por alguma coisa um pouco menor (volte para **66**)?

## 295

Sua cimitarra acerta o gato preto em cheio, mas não o fere. Vá para **322**.

## 296

Quando você se aproxima, ambas as galés dão uma virada repentina em sua direção. Você evita uma delas, mas o aríete da outra perfura o Banshee. Seu navio se parte ao meio, lançando os infelizes marinheiros e capitão no oceano, onde os tubarões – sempre próximos a uma batalha marítima – juntam-se famintos. Sua aventura termina aqui.

## 297

A porta se abre bruscamente quando você gira a maçaneta, revelando uma roda maciça, que gira presa a um trilho. A roda sai de seu eixo, arma lâminas cortantes nas bordas e voa em sua direção, cortando mortalmente o ar. **Teste sua Sorte**. Se você tiver sorte, volte para **169**; se for azarado, então volte para **2**.



## 298

“Siga este caminho”, diz a idosa criatura, mostrando-lhe um alçapão na base de uma das estátuas. “Você deve descer por aqui. Se retornar, deve passar pela montanha.” Você abre o alçapão e desce na escuridão. Quando chega ao fundo, vê que está em uma caverna bruxuleantemente iluminada, ocupada por um Ciclope. Este grande humanóide de um só olho tira sua espada de você e lança-a em um nicho bem no alto da parede da caverna. “Agora”, diz ele, “vamos lutar”. Você terá que combatê-lo sem armas. Escreva o número **311** em um pedaço de papel. E para lá que você deve ir quando vencer o monstro nos combates que se seguem, isto é, quando a ENERGIA dele chegar a zero. Anote também que a ENERGIA dele é 16. Agora decida qual será seu primeiro ataque. Você vai:

Dar-lhe um chute no peito?

Volte para **206**

Golpeá-lo no ombro?

Volte para **91**

Pular para perto dele e dar-lhe  
uma cotovelada nas costelas?

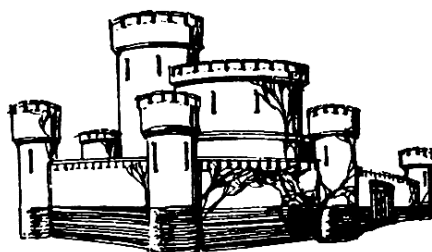
Volte para **29**

## 299

Depois de ter recebido os dois sacos doados pelo Rei dos Quatro Ventos, você deu à sua impaciente tripulação as 100 moedas de ouro, para fazê-los parar de olhar para os sacos (volte para **32**), ou não o fez (vá para **379**)?

## 300

Volte para **50**.



## 301

Shurruk é uma cidade grande e próspera, com simpatia pelos piratas do Mar Interior, que, por sua vez, atacam somente os principais rivais de Shurruk. Jogue três dados. Se o resultado for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 5 dias a seu DIÁRIO. Se o resultado for **igual ou maior que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, então some 6 dias. Chegando a Shurruk, você vai primeiro vender seus escravos (vá para **349**) ou contratar mais homens (vá para **371**)?

## 302

Preparando-se ao longo do navio, sua tripulação lança os ganchos e puxa as cordas para que os dois navios emparelhem. Com um único rugido eles pulam sobre o ínfimo número de defensores.

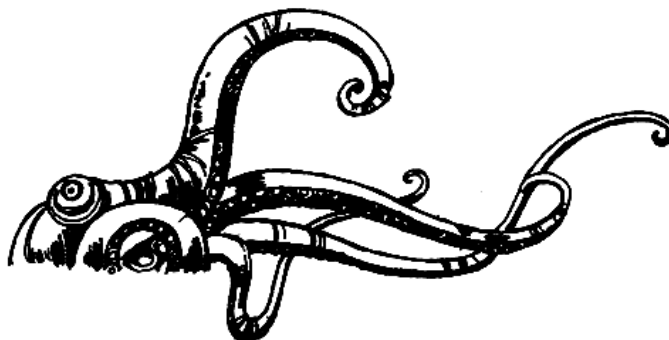
TRIPULAÇÃO DO MERCADOR

ATAQUE 6    FORÇA 6

Se você os vencer, vá para **392**.

## 303

Sua tripulação corta duas das árvores locais a serem usadas como aríetes. O barulho alerta os sacerdotes-guerreiros de sua presença e intenções, e as muralhas e torres ficam cheias de arqueiros e lanceiros. Você finalmente realiza seu ataque, correndo para os portões, com sua tripulação atrás, soltando gritos de guerra. Com um barulho retumbante, os troncos batem nos portões. Flechas, lanças e pedras caem sobre seus homens - reduza 2 pontos da FORÇA DA TRIPULAÇÃO. **Teste sua Sorte.** Se você tiver sorte, vá para **343**; se for azarado, volte para **58**.



## 304

Quando você chega ao topo dos rochedos, sua tripulação começa a reclamar em voz alta. “Isto é loucura completa, capitão”, diz o primeiro contramestre. “Nós já perdemos quatro homens apenas subindo e os deuses sabem quantos soldados ficam escondidos por aqui. Nós temos que voltar para o navio, onde temos uma chance.” Você vai inclinar-se à pressão de sua tripulação (volte para **113**) ou ridicularizar-lhes a falta de espírito e forçá-los a seguir (volte para **155**)?

## 305

Armando-se com toda a sua força, você se vira violentamente e atinge um chute na axila da criatura. Gritando, ela deixa você cair no chão e então segura os ferimentos - reduza 2 pontos da ENERGIA dela. Aterrissando suavemente, você corre agilmente para trás do Ciclope ferido. Você vai:

Golpeá-lo nos rins?

Vá para **347**

Dar-lhe uma cotovelada na parte de trás dos joelhos?

Volte para **46**

Dar-lhe um chute no meio das costas?

Vá para **384**

## 306

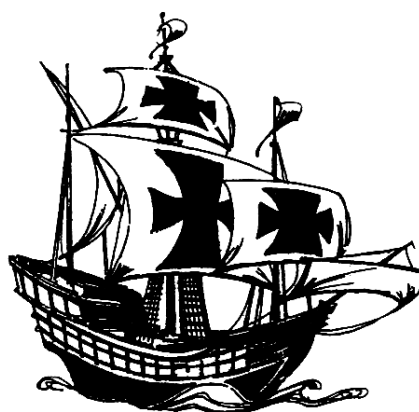
Você veleja pelo meio de uma grande quantidade de madeira flutuante, um naufrágio recente de algum navio infeliz. Muitas das pranchas flutuantes estão partidas e com marcas de imensos dentes. Em meio a toda essa destruição, você encontra apenas alguns barris que vale a pena ser salvos. Um deles contém um excelente vinho, que, quando servido para a tripulação, levanta consideravelmente o moral - recupere 2 pontos da FORÇA DA TRIPULAÇÃO. Você vai continuar a patrulhar o Mar Interior seguindo na direção dos Baixios de Trysta (volte para **66**) ou vai mudar o curso e seguir para a costa oeste (volte para **157**) ou para a Fronteira Leste (volte para **10**) para um pouco de pilhagem costeira?

## 307

Tendo vencido os Trogloditas, você abre o baú e descobre exatamente 100 moedas de ouro. Carregando todo esse tesouro com uma certa dificuldade, você segue pela passagem lateral e emerge na luz do sol após algumas centenas de metros. Você está do lado de fora, nas florestas de Roc. Dirigindo-se para a praia, você encontra alguns membros de sua tripulação que estiveram dando uma busca pela ilha na esperança de ainda encontrá-lo vivo. Você retorna triunfante para o Banshee e continua sua jornada. Volte para **15**.

## 308

“No fim, próximo a você mesmo”, você diz, lembrando-se da jóia no anel. “Sim”, diz Salamandra, desaparecendo. “Você pode passar.” As chamas morrem. Você cruza o salão, saindo por uma porta na outra ponta. Vá para **339**.



## 309

O navio de guerra é rápido demais! Ele emparelha, captura o Banshee com ganchos e cordas que marinheiros furiosos puxam. Você terá que enfrentá-los.

NAVIO DE GUERRA

ATAQUE 10 FORÇA 8

Se você quiser escapar, volte para **12**. Se você lutar e vencer o navio de guerra, volte para **135**.

## 310

A argola se move com um clique sólido. Em resposta, uma parte de uma das criptas cai, revelando uma escada ascendente bem inclinada. Correndo por ela, você se encontra de volta ao mundo exterior, ao pé da linha de montanhas que deixou há tanto tempo. Você retorna ao ponto onde deixou o Banshee e descobre que sua tripulação o esperou, só para o caso de você ainda estar vivo. Volte para **272**.

## 311

O Ciclope cai no chão, inconsciente. Vencedor, você sobe a escada e passa pelo alçapão, para encarar a criatura envelhecida que o mandou lá para baixo antes. Ele ri quando você aparece e então o empurra para o buraco na parede, indicando-lhe o caminho a seguir para chegar ao cume da montanha de Nippur. Volte para **36**.

## 312

Com o término da festa, o Rei lhe dá adeus. Você retorna ao Banshee e parte da enseada onde estava ancorado. Se lhe foram dados os sacos contendo os ventos norte e sul, então de agora em diante, sempre que for instruído para jogar três dados e comparar o resultado com a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, reduza 4 pontos do resultado dos dados. Para onde você vai seguir agora: sudeste, em direção ao Canal de Goth (volte para **191**), ou sudoeste, em direção a Roc (volte para **27**)?

## 313

Seu navio estraçalha os remos do navio de guerra, mas recebe várias saraivadas de flechas dos marinheiros de Shurruk que se encontram nos outros navios – você perde 2 pontos da FORÇA DA TRIPULAÇÃO. Passando pela linha das galés de guerra, você vê um segundo esquadrão menor seguindo logo atrás. Você vai seguir com o vento, cortar esses navios pela frente e seguir para a praia (volte para **261**) ou vai tentar passar por ela, como fez com a primeira linha (volte para **237**)?

## 314

Você veleja para a ilha vulcânica (vá para **369**) ou para a ilha coberta de palmeiras (vá para **354**).

## 315

Você baixa âncora em uma enseada protegida da ilha, desembarca e vai para o templo-fortaleza dos sacerdotes guerreiros apenas com alguns de seus homens. Quando vocês se aproximam de seu destino, mas antes de estarem à vista, você os instrui para esperarem às escondidas por seu retorno e então prossegue sozinho para o portão principal. Passando-se por um emissário da cidade de Lagash, você consegue entrar e ter uma audiência com o abade. “O grande abade do ilustre Asswr sel Dablo, guardião da verdade e da sabedoria nas terras do norte, eu lhe trago saudações e notícias de um estimado amigo”, diz você. “Você é muito gentil. Sente-se, beba um chá, e então me conte as notícias”, replica ele. Você faz o que lhe diz. “Soube que haverá um assalto a sua cidadela pelo Wazi de Lagash, cujos mestres o estão pressionando para um aumento de rendimentos. Tenho amigos poderosos, ó mestre, e por uma taxa condizente poderia fazer com que o ataque fosse mal orientado.” Você se inclina. O abade suspira, então sussurra a seu monge assistente: “Um oportunista.” Ele pressiona um rubi em sua cadeira: o chão à sua volta se abre e você cai em um profundo fosso - perca 2 pontos de ENERGIA. “Pirata imprudente”, ri o abade, olhando da borda do fosso. “Você deve encontrar seu destino por uma delas.” Ele aponta para quatro portas, uma em cada parede do fosso. Cada porta tem um símbolo diferente esculpido. Qual delas você vai abrir:

A porta com uma estrela brilhante?

Vá para **380**

A porta com um triângulo invertido

Vá para **327**

A porta com uma roda?

Volte para **297**

A porta com uma lua crescente na horizontal?

Volte para **249**





## 316

Quando sobe a montanha, você ouve um longínquo som de pedras rolando; um grande pedregulho cai voando do vazio e aterrissa na sua frente, com um estrondo. Outro pedregulho tão grande quanto esse cai também. “Pare!”, grita uma voz profunda mais do alto da montanha. “Ninguém deve cruzar a terra dos Muzzelmirs sem permissão.” Dois Gigantes, sem dúvida alguma pequenos para o padrão de sua tribo, mas enormes para você, aproximam-se, vindos de uma saliência mais à frente. Eles estão armados com troncos de pequenas árvores e vestidos com peles de animais selvagens. Você vai atacá-los com sua tripulação (vá para **325**) ou vai tentar lidar com eles (vá para **336**)?



## 317

“Tolo!”, diz a Salamandra, pulando das chamas. “Você vai morrer por sua estupidez!” Com um grito, ela o ataca com um tridente de fogo. Você terá que enfrentá-la.

	HABILIDADE	ENERGIA
SALAMANDRA	10	6

Se você vencer, vá para **377**.

## 318

O Banshee singra as águas calmas do Mar Interior; seus vigias mantêm uma observação constante no horizonte à procura de quaisquer sinais de navios. Jogue três dados. Se o resultado for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 4 dias a seu DIÁRIO. Se o resultado for **igual ou maior que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, então some 5 dias. Se o DIÁRIO tiver um número par de dias, vá para **363**; se ele tiver um número ímpar de dias, volte para **294**.

## 319

Quando você pula sobre o Ciclope, ele se vira com facilidade para o lado e o atinge com um golpe na cabeça quando você passa voando – perca 1 ponto de sua ENERGIA. Quando você aterrissa, o monstro o agarra pelo tornozelo e o levanta no ar. Enquanto estiver de cabeça para baixo, você vai:

Dar-lhe um golpe na virilha?	Volte para <b>177</b>
Golpeá-lo no estômago?	Volte para <b>139</b>
Dar-lhe uma joelhada no peito?	Volte para <b>122</b>

## 320

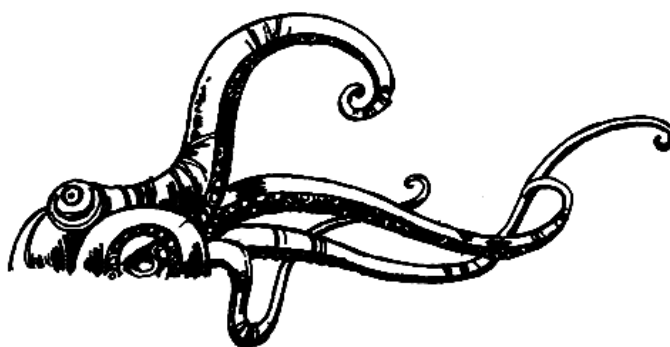
Com a criatura morta, você examina calmamente o navio e descobre montes de caixotes congelados, mas nenhum outro tesouro além de uma pedra vermelho-fogo em um anel de ouro. O anel tem em um dos lados uma inscrição com um enigma:

**Onde em Albion você encontraria o que está entre acima e abaixo?**

E do outro está o que se presume seja a resposta:

**No fim, próximo a você mesmo.**

Curioso. Como não encontra mais nada, você retorna ao Banshee. Volte para **217**.



## 321

Os lagartos são soltos! Eles correm esfomeadamente em direção ao pobre Goblin – Awkspeed ganha de Fazima por um dente. Se você apostou no vencedor, recolha tanto ouro (ou escravo) quanto você apostou inicialmente. Você vai apostar nos Bataar novamente (volte para **202**) ou – se ainda não o fez – vai tentar as lutas (volte para **48**) ou os dados (volte para **236**)?

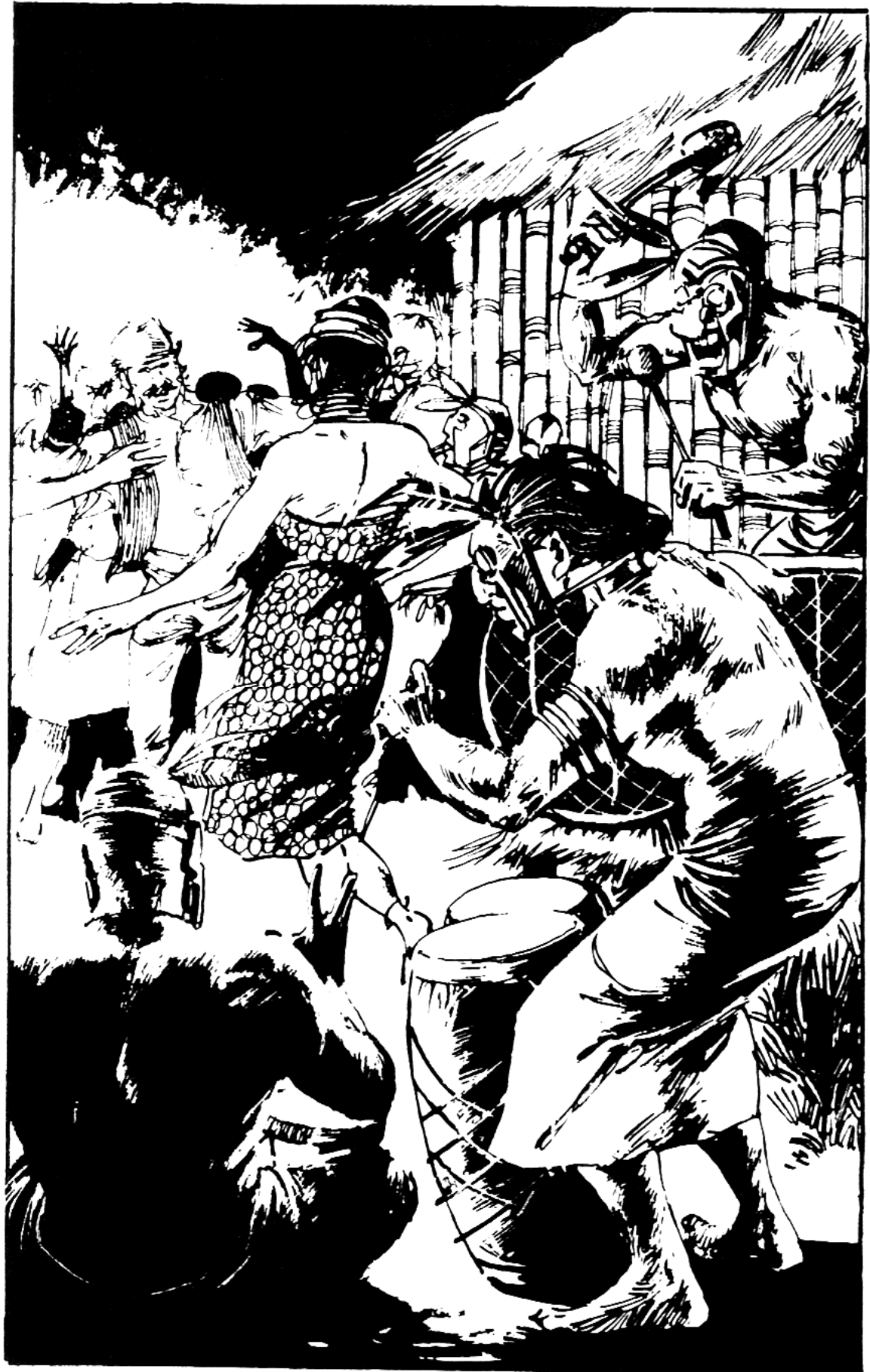
## 322

Os outros gatos param de circular quando você ataca seu companheiro e pulam sobre você, arranhando sua pele com garras longas e afiadas – reduza 4 pontos de sua ENERGIA. Se você ainda estiver vivo, que gato você vai atacar desta vez:

O gato preto?	Volte para <b>295</b>
O gato branco?	Volte para <b>256</b>
O gato vermelho?	Volte para <b>203</b>
O gato marrom?	Volte para <b>126</b>
O gato cinza?	Volte para <b>95</b>

## 323

Com um tremendo rugido, o Ogre joga-o do ringue para a platéia – perca permanentemente 2 pontos de sua ENERGIA (isto é, seu valor Inicial agora está reduzido em 2 pontos). O dinheiro que você apostou também está perdido – reduza-o de seus Despojos. Você vai enfrentar outra luta, com um campeão diferente (vá para **385**), ou – se ainda não o fez – vai tentar as corridas de Bataar (volte para **270**) ou os dados (volte para **236**)?



## 324

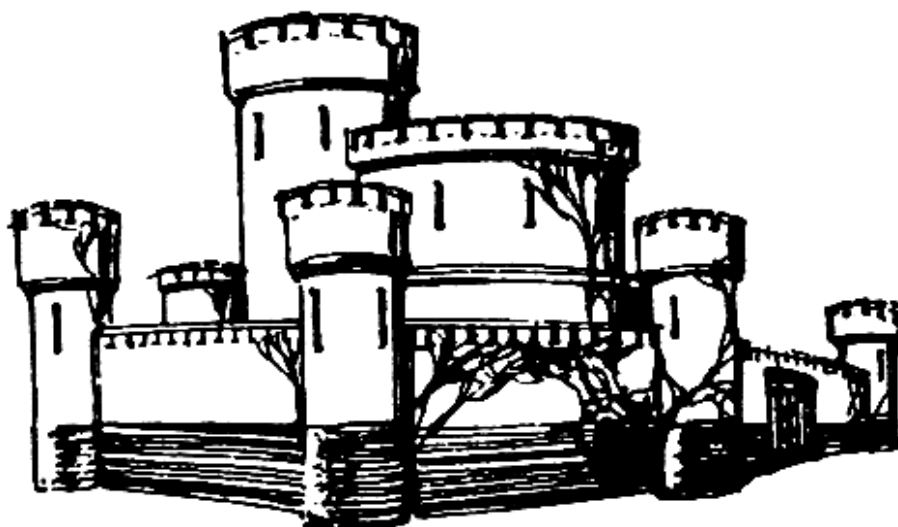
Indo à terra com a maior parte de sua tripulação, vocês se descobrem sendo festejados pelos exuberantes nativos. Dançando à sua volta todo o tempo, eles os levam até o centro de sua vila, onde realizam um banquete esplêndido. Quando você indaga aos anciãos se eles podem ajudá-los em suprir o Banshee, eles concordam e riem, dizendo que vocês certamente terão toda a ajuda de que precisarem. Após o banquete, os aldeões os entopem de vinho e os fazem dançar ao som de vigorosos tambores. Vocês finalmente caem exaustos. Ao acordarem no dia seguinte, descobrem que estão presos em uma grande jaula. **Teste sua Sorte.** Se você tiver sorte, volte para **286**; se for azarado, vá para **345**.

## 325

Seus homens desembainham as espadas e atacam, enquanto os Gigantes erguem os troncos de árvore à espera. O combate se inicia.

GIGANTES                      ATAQUE 9    FORÇA 6

Se vocês vencerem, vá para **344**.



## 326

Emparelhando o Banshee ao navio despojado, você se inclina na amurada desinteressadamente e grita para o capitão: “Ei! Você aí, cabeça de bagre! Passe todo, e eu digo **todo**, seu ouro e eu não afundarei seu navio nem farei de você e sua tripulação meus escravos ou roubarei seu carregamento.” O capitão, com um sim de sua tripulação nervosa, concorda com sua generosa oferta. Ele baixa um pequeno bote com 117 moedas de ouro que você inclui em seus Despojos. Você parte, deixando o navio mercante para trás. Os Baixios de Trysta estão a uma pequena distância mais ao sul, então você vai navegar em volta da ilha de Trysta (volte para **164**), vai seguir para sudoeste, em direção de Kish (volte para **223**), de Roc (volte para **204**), ou vai para sudeste, em direção ao Canal de Goth (volte para **191**)?



## 327

A porta cai sobre você ao virar a maçaneta, pois milhares de litros de água jorram pela abertura e caem no fosso, enchendo-o rapidamente. Enquanto você luta para manter-se na superfície da água revolta, nota um par de escuras formas de serpente arrastando-se pela passagem. Elas são ferozes Elverines - serpentes de água doce, cegas e carnívoras. Sentindo seu odor, elas se apressam em atacá-lo. Você terá que enfrenta-las, uma de cada vez.

	HABILIDADE	ENERGIA
ELVERINE UM	8	6
ELVERINE DOIS	7	4

Se você as vencer, volte para **65**.

## 328

Movendo-se como um grupo de lobos pelos milharais dourados vocês prosseguem em direção à cidade de Kish. **Teste sua Sorte**. Se você tiver sorte, volte para **47**; se for azarado, volte para **186**.

## 329

Tendo vencido os guardas, você e sua tripulação pilham a caravana - retirando caixas, sacos e odres de vinho das grandes criaturas carregadoras. O valor dos despojos, porém, não é grande. Você encontra 63 moedas de ouro em um pequeno baú e apenas 1 sobrevivente dos Homens-lagartos está em condições de ser negociado como escravo. Um pouco desapontado, você junta sua tripulação, que está bêbada, e retorna ao Banshee. Volte para **35**.

## 330

“Uma aposta é uma aposta”, diz el-Fazouk, sombriamente. “Seu débito está perdoado.” Você deixa as mesas de dados antes que ele mude de idéia. Se ainda não o fez, você pode tentar a sorte nas corridas de Bataar (volte para **270**) ou as lutas (volte para **48**); se não, você deixa a cidade de Calah (volte para **262**).

## 331

Recuando rápida e ordenadamente, vocês chegam à praia antes dos Hussardos. Vocês, no entanto, não têm tempo de chegar ao Banshee antes que a cavalaria venha da cidade em direção à linha-d'água. Sua tripulação terá que enfrentá-los.

HUSSARDOS ALADOS

ATAQUE 11 FORÇA 6

Se sua tripulação vencer, vá para **346**.

## 332

Sua tripulação põe a vela principal do navio de guerra abaixo e liberta o Banshee dos cabos. Adejando para o lado, vocês navegam o mais rápido que lhes permite o vento. Você vai navegar em volta dos baixios da ilha de Trysta (volte para **164**), vai seguir para sudoeste na direção de Kish (volte para **223**) ou de Roc (volte para **204**), ou vai para sudeste, na direção do Canal de Goth (volte para **191**)?





## 333

Sem qualquer aviso, o Banshee pára de repente, e fazendo você e sua tripulação rolarem pelo convés. Um estrondoso borbulhar é ouvido em volta do navio. Do mar emergem várias cabeças reptílicas de longos pescoços, todas elas presas a um único corpo sólido. É uma Hidra! Com as bocas ameaçadoramente abertas, ela ataca o convés, devorando sua tripulação aterrorizada.

HIDRA

ATAQUE 9 FORÇA 8

Se sua tripulação vencer, volte para **222**.

## 334

A queda, que termina em um agrupamento de pedras pontiagudas, é bastante para matá-lo. Sua aventura termina aqui.

## 335

Seguindo para o interior, você procura pelo tão falado templo - some 3 dias a seu DIÁRIO. Você finalmente o encontra, aninhado em um vale agradável e cercado por vegetação. O trabalho em pedra é monolítico, com cerca de doze ou quinze metros de altura e profusamente decorado com esqueletos humanos em poses de tortura. Sua tripulação se recusa a aproximar-se mais do que a distância de um tiro de arco. Rindo de sua covardia supersticiosa, você prossegue sozinho para a estrutura e sobe as altas escadas da entrada com indiferença forçada. Lá dentro, a atmosfera é escura e opressiva, mas ao menos parece não haver qualquer vida. Diante de você há um largo corredor reto e uma escada muito inclinada e estreita que sobe pelo interior do templo. Qual deles você vai seguir, o corredor (volte para **63**) ou a escada (volte para **85**)?

## 336

“Bons companheiros”, você diz, dando um passo à frente, “como não sabíamos que os Muzzelmirs estavam ocupando esta terra, vamos resolver nossas diferenças com uma pequena competição. Se vocês ganharem, retornamos para nosso navio. Porém, se formos nós a ganhar, então vocês nos permitirão passagem por suas terras.” Sendo almas simples, de gostos simples, eles concordam abertamente. O mais baixo dos dois dá um passo à frente. “Eu sou Mog e este é Ogmog”, diz ele. “Que a competição seja uma luta romana entre mim e você.” Não é exatamente o que você planejou, e você vai concordar com a luta (vá para **366**) ou vai sugerir outra forma de competição, tal como com cajados (vá para **351**)?

## 337

Um belo golpe dado com a mão faz com que o Ciclope rosne de dor e segure a axila ferida - reduza 1 ponto da ENERGIA dele. Recuperando-se sabe se lá como, ele avança com as imensas patas, agarra-o pelo antebraço esquerdo e o ergue no ar. Você vai:

Mordê-lo no pulso?

Volte para **276**

Golpeá-lo na parte de trás do cotovelo?

Volte para **187**

Chutá-lo no ombro?

Volte para **251**

## 338

“Ah, que pena!”, grita o fantasma. “E realmente horrível.” Ele vira um olho cheio de fúria para você e gira a mão em desespero: “Ó mensageiro de tão terrível notícia, eu te amaldição.” Você perde 2 pontos de SORTE e 1 ponto de HABILIDADE. Volte para **210**.

## 339

Você encontra-se em um grande aposento vazio, apenas com a bruxa, que está de pé dentro de um círculo marcado no chão. Ela segura uma adaga em uma mão e um gato preto na outra. “Maldição”, diz ela. “Por que você não comeu sua refeição como os outros? Agora tenho que te matar, uma tarefa que não aprecio.” Ela joga o gato no ar e faz um sinal com a adaga. No mesmo instante, o gato se multiplica em cinco, cada um de uma cor diferente; os cinco gatos flutuam misteriosamente. Eles circulam você, fingindo atacar e arreganhando os dentes. Qual dos animais você vai atacar:

Gato preto?	Volte para <b>295</b>
Gato branco?	Volte para <b>256</b>
Gato ruivo?	Volte para <b>203</b>
Gato marrom?	Volte para <b>126</b>
Gato cinza?	Volte para <b>95</b>

## 340

Jogue três dados. Se o resultado for **menor que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 2 dias a seu DIÁRIO. Se o resultado for **igual ou maior que** a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, some 3 dias. Então vá para **378**.

## 341

Sua tripulação não está preparada para a tarefa que você lhe deu. O Banshee bate contra um pequeno, porém perigoso, afloramento de rochas, e uma das pontas cinzentas rasga o casco, inundando o interior e afundando o navio. Sua aventura termina aqui.

## 342

A tripulação de Abdul também o lembra de que, por ter levado mais de cinquenta dias para chegar até Nippur, você perde a aposta - não importando quanto ouro você tenha. Sua aventura termina aqui; você perdeu.

## 343

Os troncos atacam de novo, desta vez causando um ruído de madeira rachando nos portões quando se quebra a trava de segurança. Com um grito poderoso, seus homens desembainham as cimitarras e correm para dentro da fortaleza – ficando frente a frente com defensores determinados. O combate se inicia.

SACERDOTES  
DE ENRAKI

ATAQUE 9 FORÇA 12

Se vocês vencerem, volte para **274**.

## 344

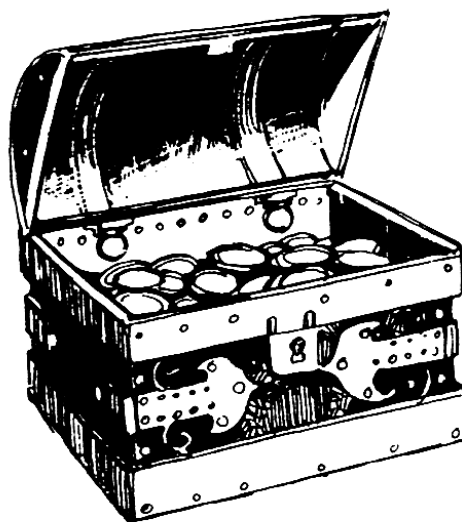
Tendo vencido os Gigantes, você continua com sua tripulação pelas montanhas até chegarem à beira de um vasto mar de areia que se estende até o horizonte. Desencorajado pelas limitadas possibilidades de pilhagem que tal paisagem demonstra, vocês dão meia-volta e retornam para o Banshee. Some 3 dias a seu DIÁRIO e então volte para **272**.

## 345

Não há meios de sair da jaula. Os anciãos da vila voltam ao meio-dia e explicam que, como sua ilha é sagrada, não podem deixar que estranhos de olhos profanadores vivam. Portanto, eles têm que matá-los. Os outros habitantes da vila chegam carregando arcos e disparam contra você e sua tripulação. Sua aventura termina aqui.

## 346

Os Hussardos ficam amedrontados, fugindo com o restante do exército da cidade e descendo a costa em direção a Kish. Infelizmente, eles tiveram a mesma idéia que você e retiraram todas as riquezas da cidade. Então, em vez de ouro, você sai à procura de escravos. Jogue dois dados: o resultado é igual ao número de escravos que você consegue pegar entre desafortunados cidadãos. Retornando ao Banshee com sua pilhagem, você vai velejar pela costa em direção a Kish (volte para **223**) ou para o Mar Interior em direção aos Baixios de Trysta (volte para **66**)?



## 347

Chegando perto, você dá dois socos curtos, mas poderosos, nos rins do Ciclope - reduza 2 pontos da ENERGIA dele. Enraivecido e gemendo de dor, o monstro gira-se, atacando com o enorme punho e atingindo-o no rosto - você perde 2 pontos de sua ENERGIA. Ambos dão um passo atrás e o Ciclope cai no chão. Você vai:

Dar-lhe uma ombrada na cabeça?

Volte para **82**

Golpeá-lo no queixo?

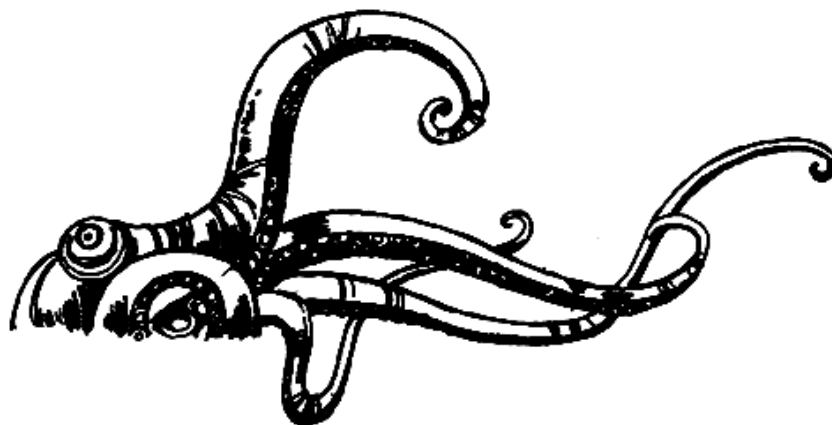
Volte para **196**

Chutá-lo nas costelas?

Volte para **266**

## 348

Os lagartos são liberados! Eles correm famintos em direção ao desafortunado Goblin; Fazima ganha de el-Savak e Awkspeed por uma distância mínima. Se você acertou o vencedor, recolha tanto ouro (ou escravo) quanto apostou inicialmente. Você apostará nos Bataar novamente (volte para **202**) ou, se ainda não o fez, vai tentar as lutas (volte para **48**) ou os dados (volte para **236**)?



## 349

Com alguns de seus homens e todos seus escravos, você segue para o mercado. A cena é agitada. Uma batalha recente entre Shurrupak e Marad resultou na prisão de centenas de maradianos - e a maior parte deles foi trazida para ser vendida como escravos. Conseqüentemente, a oferta é grande e os preços são baixos. Você vai confiar a venda de seus escravos a um agente (volte para **245**) ou vai conduzi-la você mesmo (volte para **269**)?

## 350

As pilhas são quase do mesmo tamanho, tornando difícil julgar qual delas é maior. Vocês se sentam para contar o ouro um do outro e descobrem, após uma hora, que Abdul tem a vantagem. Ele, triunfante, se declara o vencedor e o pirata do século. Você perdeu a aposta.

## 351

“Cajados, então”, concorda Mog. “Você quer o tronco de árvore de Ogmog ou você tem o seu?” Você pega emprestado o bastão de um de seus homens e sugere ao Gigante que cada um fique em um dos blocos de arenito que tanto enchem essas paragens, e que vocês tentem, um de cada vez, atingir o outro. O primeiro a acertar o oponente ganha. O Gigante concorda, acrescentando: “Já que você é um serzinho insignificante, sem qualquer ofensa, você dá o primeiro golpe.” Vocês tomam posições, encarando-se a uma distância de três metros um do outro. Você vai mirar na cabeça (vá para **375**) ou nos pés (vá para **394**) dele?

## 352

Você corre e mergulha na cabeça da criatura, agarrando-a pelos chifres e dando um salto mortal em suas costas. Ela dá um pulo feroz na tentativa de desalojá-lo, mas na verdade proporciona um impulso suficiente para que você pule para a beira do fosso e consiga agarrar a beirada. Com o abade ainda rindo da sua esperada morte nos chifres da criatura, você engatinha, para fora do fosso e para dentro da câmara. Volte para **225**.



## 353

Você guia seus homens pela mata densa e virgem. De repente, um cipó duro voa do que lhe parecera ser uma árvore morta e o agarra. Ele fica retesado e começa a puxar você em direção ao corpo da árvore que, você nota, tem olhos no alto dos galhos e bocas se abrindo e fechando em seu tronco. Mais cipós voam e o agarram. Desembainhando sua espada, você tenta se livrar.

## ÁRVORE

MORDEDORA

HABILIDADE 9

ENERGIA 8

Se você vencer, volte para **47**.

## 354

Adernando até uma pequena distância da praia, você desembarca com a maior parte de sua tripulação. A praia é extensa e arenosa, mas o interior consiste de amontoados de coqueiros. Você vai seguir pela praia (volte para **271**) ou vai para o interior da ilha (volte para **282**)?

## 355

A maioria dos seus homens consegue escapar da cidade até os declives mais baixos da montanha, onde, na floresta densa, os Hussardos não podem persegui-los. Contornando Kirkuk em direção às praias mais ao norte, você vê que o Banshee foi retirado da cidade e baixou âncora a uma distância segura. Você sinaliza para sua tripulação a bordo, deixando-os saber que ainda está vivo. Você vai recuar para a floresta da montanha, aguardando a partida do exército kirshiano, que está a uma boa distância além de sua localização normal nas muralhas de Kish (vá para **364**), retornará ao Banshee e velejará pela costa em direção a Kish (volte para **223**) ou para o Mar Interior em direção aos Baixios de Trysta (volte para **66**)?

## 356

Uma tempestade vinda do sul se abate sobre vocês, tornando difícil prosseguir. Quando o tempo clareia, você se descobre incerto de sua posição. Você continua em direção ao que espera ser Nippur, mas, de algum modo, não consegue encontrá-la. Irremediavelmente perdido, você ultrapassa o dia de chegada e assim perde a aposta. Sua aventura termina aqui.

## 357

Quando você está a um dia apenas de viagem de Assur, seu vigia localiza um ponto no horizonte. Ele cresce, tornando-se uma vela e depois um navio - proa pontiaguda e velas triangulares seguindo em sua direção com rapidez. Uma flâmula de batalha flutua no mastro principal. É um navio de guerra de Kish. Você se prepara para tentar evadir-se, mas eles têm o vento e a velocidade para fazê-los emparelhar com o Banshee. Ganchos e flechas voam; as tropas aprontam-se para abordar. Você terá que enfrentá-los.

NAVIO DE GUERRA  
DE KISH

ATAQUE  
10

FORÇA  
8

Se você desejar escapar, lembre-se da penalidade e volte para **241**. Se você lutar e vencer o navio de guerra, volte para **22**.

## 358

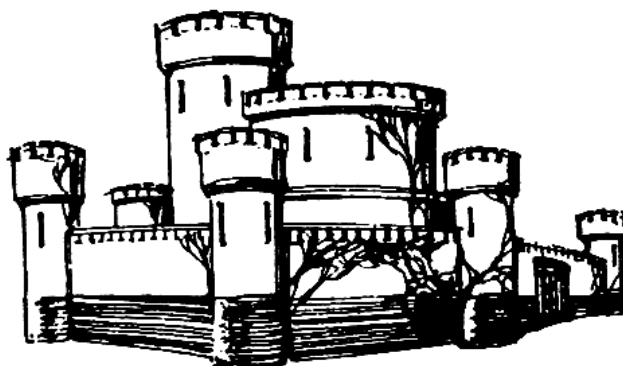
Acima do sarcófago, no teto, há uma grande argola de pedra cercada por uma inscrição circular, escrita na mesma linguagem arcaica que estava na porta da cripta. Ela diz: “Empurre (puxe?) esta chave para uma vida (morte?) melhor (pior?) ou sofra o julgamento de Napishtim.” De pé sobre o sarcófago, você segura a argola. Vai puxá-la (volte para **310**) ou empurrá-la (volte para **16**)?

## 359

O templo fica acima de um vale árido. Quando você se inclina sobre a estrutura para dar uma olhada, observa uma cena de horror e desespero. A atmosfera sombria deste lugar inóspito e estranho rouba-lhe a autoconfiança - perca 2 pontos de sua **SORTE**. Você retorna para sua tripulação e, temeroso, segue em direção ao passo. Volte para **52**.

## 360

Quando você agarra a jóia, sua mão congela e paralisa. Lentamente, a língua retrai-se ainda mais na boca do ídolo, levando sua mão até um círculo de lâminas afiadas colocadas na garganta da estátua. Você fica seriamente ferido - perca 4 pontos de sua **ENERGIA** e 1 ponto de **HABILIDADE**. Você finalmente consegue se libertar e decide por enquanto deixar a jóia onde ela está, e em vez disso pegar a estátua inteira. Volte para **228**.



## 361

Você corre para atacar as costas duras do monstro e continua a atingi-lo, fazendo com que ele dê grunhidos de dor - reduza 2 pontos da **ENERGIA** dele. O Ciclope sacode você fora, levanta-se e então ataca agachado, correndo para segurá-lo nos braços. Você vai:

Dar-lhe um chute na cabeça?

Volte para **290**

Dar-lhe um chute na perna?

Volte para **319**

Desviar-se para o lado e dar-lhe  
uma cotovelada no braço?

Volte para **74**

## 362

Os lagartos partem, mas seu favorito tropeça e cai no chão, no meio da trilha. Você perde o dinheiro (ou escravos) que apostou. Se desejar, pode apostar nos Bataar novamente (volte para **202**) ou - se ainda não o tiver feito - pode tentar as lutas (volte para **48**) ou os dados (volte para **236**)?

**363**

O horizonte permanece monotonamente plano e sem qualquer navio. **Teste sua Sorte.** Se você tiver sorte, volte para **306**; se for azarado, volte para **333**.

**364**

Você e sua tripulação recuam para a floresta enquanto o Banshee navega pela costa, pretendendo retornar dentro de alguns dias para um encontro. Some 3 dias a seu DIÁRIO. De sua posição mais elevada, você vê o remanescente das forças de Kish guardando suas coisas e partindo de Kirkuk, seguindo para sul em direção a sua terra natal. Juntando seus homens, você mais uma vez desce até a cidade. Infelizmente, o exército de Kish, que evidentemente tivera a mesma idéia que você, retirou toda a riqueza da cidade. Em vez de ouro, você procura por escravos. Jogue dois dados: o resultado obtido é o número de escravos que você consegue extrair dos agora empobrecidos cidadãos. Quando o Banshee retorna, você vai descer pela costa em direção a Kish (volte para **223**) ou vai para o Mar Interior em direção aos Baixios de Trysta (volte para **66**)?

**365**

Você vai para o lado da caverna, batendo contra pedras e rochas no caminho, mas com um passo suficientemente lento para não se machucar seriamente. De algum modo agora vai ter que descer a escada que anteriormente escolheu não seguir. Você se levanta e limpa o limo das roupas antes de descer a escada. Volte para **284**.

**366**

É desenhado um círculo no chão, dentro do qual você e Mog se colocam. O Gigante dá um passo à frente, gira os braços e então dá-lhe um poderoso soco na cabeça, o qual o lança para fora do círculo e do espaço próximo. Sua aventura termina aqui.

**367**

Ao seu sinal, seus homens atacam uma das muralhas com um rugido poderoso. De repente, homens armados com lanças e arcos surgem nos parapeitos e abrem fogo. Sua tripulação joga seus ganchos e coloca suas escadas, subindo em direção aos defensores. O combate começou.

SACERDOTES DE	ATAQUE	FORÇA
ENRAKI	11	16

Se sua tripulação vencer, volte para **274**.

**368**

Você dá o ouro para seus homens. Reduza 100 moedas de ouro de seus Despojos e volte para **312**.

**369**

Baixando âncora em uma lagoa calma, você segue para a praia com a maior parte de sua tripulação. A ilha tem uma praia arenosa que a circula completamente, enquanto no interior é coberta por uma densa floresta de folhagens. Você seguirá pela praia (volte para **23**) ou para dentro da mata (volte para **42**)?



## 370

Após o golpe, o Ogre cambaleia vencido para fora do ringue. Recolha tantas moedas de ouro quantas apostou. Você vai ter mais uma rodada de lutas, desta vez com um campeão diferente (vá para **385**) ou – se ainda não o tiver feito – vai tentar a sorte nas corridas de Bataar (volte para **270**) ou nos dados (volte para **236**)?

## 371

Onde você vai procurar substitutos para a tripulação que perdeu:

Nas docas?

Volte para **233**

No mercado?

Volte para **253**

Nas favelas e áreas mais pobres  
da cidade?

Volte para **293**

## 372

Você gira seu corpo contra o do monstro, mas sem qualquer resultado. O Ciclope, nem sequer irritado por seu esforço patético, levanta-o sobre a cabeça e o joga no chão – reduza 2 pontos de sua ENERGIA. Cambaleante, você se levanta e encara seu oponente. Você vai:

Golpeá-lo no ombro?

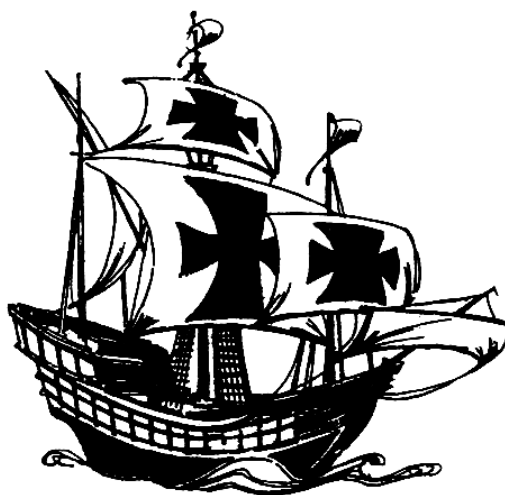
Volte para **91**

Dar-lhe um golpe na axila?

Volte para **337**

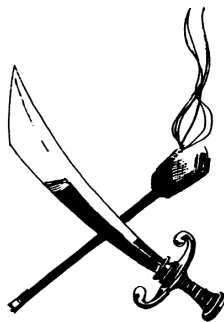
Dar-lhe um chute no peito?

Volte para **206**



## 373

Voltando-se para recuar, você percebe que está inseguro quanto ao lado para onde ir (outro que não para baixo). Presos em uma ravina considerável, vocês são surpreendidos pela aparição de centenas de criaturas da neve ao longo das saliências de ambos os lados. Sua tripulação entra em pânico e corre quando inúmeras bolas de neve enormes são empurradas pelas encostas, crescendo em velocidade e tamanho enquanto descem. Uma avalanche começa a cair e enterra você e sua tripulação. Sua aventura termina aqui.



## 374

Tendo matado o Krell, você examina-lhe a caverna até encontrar o que estava procurando - o Crânio de Sal. Retornando ao Duendes do Mar com o prêmio, você é recompensado com uma bênção para tornar sua jornada rápida. Sempre que você for instruído a jogar três dados contra a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, você precisará jogar apenas dois dados. Você volta à superfície, sobe a bordo do Banshee e parte. Para que lado você vai, para sul, em direção a Marad (volte para **191**), ou para sudoeste, para o Mar Interior, em direção aos Baixios de Trysta (volte para **66**)?

## 375

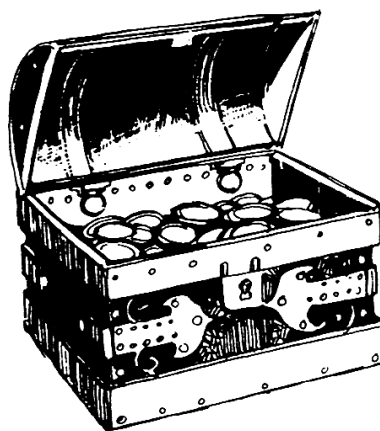
Com um giro poderoso, você acerta um golpe no topo da cabeça do Gigante. “Opa”, diz ele, sem nem mesmo piscar. “Minha vez agora.” Ele ergue o tronco de árvore e gira-o ferozmente, jogando você de sua pedra, a vários metros. Jogue dois dados e reduza o resultado de sua ENERGIA. Se ainda estiver vivo, você aceita ter perdido; sua tripulação recua, levando seu corpo ferido de volta ao Banshee. Volte para **272**.

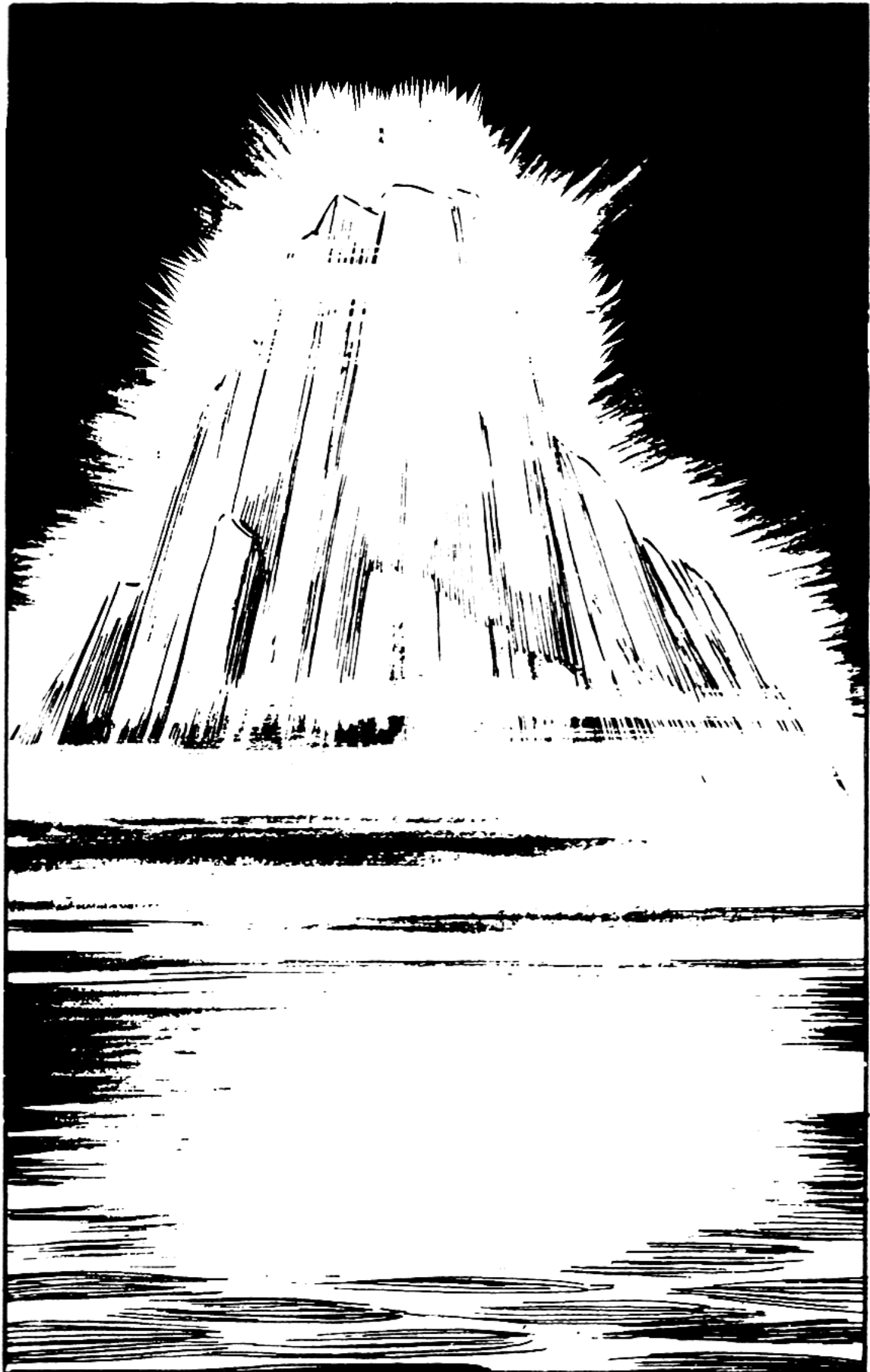
## 376

A jornada para Assur corre sem problemas; o horizonte permanece limpo de navios e tempo ruim até sua chegada à cidade. Você desembarca e segue direto para a área do mercado central, à procura de alguns marinheiros para recrutar como piratas. **Teste sua Sorte**. Se você tiver sorte, volte para **283**; se for azarado, volte para **146**.

## 377

A Salamandra desaparece com um brilho quando você lhe dá o golpe fatal. Sozinho, você cruza o salão e passa pela porta até a outra ponta. Volte para **339**.





## 378

Você veleja para o Mar Interior, seguindo para sul de Shurrupak em direção a Nippur - some 2 dias a seu DIÁRIO. Quanto mais ao sul você segue, mais encapelado se torna o mar, o tempo cada vez mais imprevisível. Uma noite, quando uma neblina sobrenatural e congelante permite-lhes visibilidade a somente alguns metros à frente, você vê uma brilhante montanha de gelo flutuando no mar. O Banshee está com as velas todas enfunadas e seguindo em direção a este monolito. **Teste sua Sorte.** Se você tiver sorte, volte para **166**; se for azarado, volte para **193**.

## 379

Alguns de seus homens, ainda acreditando que os sacos contêm algum tesouro que você não deseja partilhar com eles, entram furtivamente em sua cabine enquanto você está no convés. Encontrando o saco contendo o vento sul, eles o abrem - para descobrir a razão de você mantê-lo escondido. O vento sul pula para fora, ruge em volta de sua cabina e então escapa por uma janela. Soprando ferozmente, ele desencadeia uma terrível tempestade que leva o Banshee de volta para o norte. A borrasca sopra por três semanas, levando seu navio à frente dela. Ela finalmente se acalma, depositando o Banshee bem próximo à cidade de Tak, seu ponto inicial. Sem tempo suficiente para velejar de volta a Nippur, você perde a aposta. Sua aventura termina aqui.

## 380

A porta se abre quando você gira a maçaneta e libera longas lanças de metal que se encontravam presas atrás dela, empalando-o contra a parede oposta. Você morre instantaneamente, e com isso sua aventura termina aqui.

## 381

A criatura, ainda invisível, cessa o ataque; então você presume que ela foi repelida. Continuando a descer pelo túnel, você chega a uma caverna escura. Uma escada rudimentar desce por uma escuridão impenetrável; ao lado dela, uma saliência de aparência precária sobe pelo lado da caverna, também desaparecendo na escuridão. Você vai seguir seu caminho pela saliência (volte para **265**) ou vai descer pela escada (volte para **284**)?

## 382

Seu navio passa pelos remos do navio de guerra, mas tão próximos ao inimigo que os marinheiros de Shurrupak não têm nenhuma dificuldade em abordar o Banshee, com seus ganchos. Parado repentinamente, você só pode olhar com desespero ao ver a segunda galé de guerra emparelhar do outro lado. Os marinheiros inimigos pulam em seu navio e vencem seus piratas. Sua aventura termina aqui.

## 383

“Tudo o que há de pior para você, então”, diz o Duende. “Nós o amaldiçoamos e chamamos por nosso pai, o mar, para segurar seus navios com dedos fartos de crustáceos e algas. Que ele nunca pegue um vento!” Ao final deste discurso, uma grande bolha de ar levanta-se da madeira apodrecida a seus pés e o leva para fora do navio arrebetado e de volta para a superfície da água. Você sobe a bordo do Banshee. De agora em diante, sempre que você for instruído a jogar três dados contra a FORÇA DA TRIPULAÇÃO, não jogue dados e sim tome o resultado como sempre maior que a FORÇA DA TRIPULAÇÃO. Para que lado você vai velejar, para fora do Mar Interior, na direção dos Baixios de Trysta (volte para **66**), ou para sul, ao longo da Fronteira Leste, em direção a Marad (volte para **191**)?

## 384

Girando no ar, você dá um chute no meio das costas do Ciclope. O monstro encurva-se ao golpe e cai no chão, sobre você! Ambos perdem 2 pontos de ENERGIA. Saindo de gatinhas, você vai:

Golpeá-lo no queixo?

Volte para **196**

Pular em cima das costas dele?

Volte para **361**

Chutá-lo na virilha?

Volte para **224**

## 385

O próximo campeão com quem você resolve lutar é um bárbaro cabeludo, capturado nas terras a oeste de Kish e treinado como um escravo-gladiador. Resolva quanto quer apostar e inicie a contenda.

BÁRBARO

HABILIDADE 12

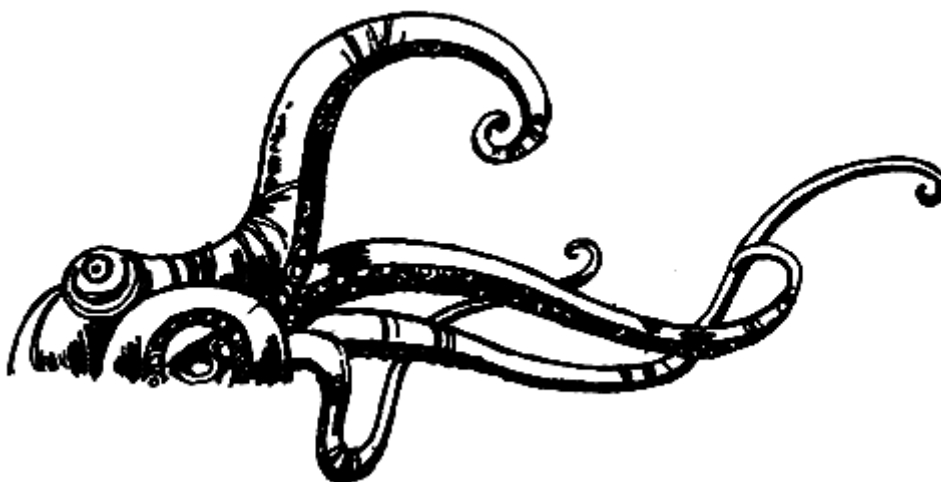
Se você vencer, volte para **101**; se perder, volte para **37**.

## 386

Quando você se aproxima da ilha, várias centenas de aldeões correm para a praia, batendo tambores e acenando com guirlandas de flores. Eles são um povo de pele clara, e tanto os homens quanto as mulheres usam os longos cabelos presos em um único rabo-de-cavalo que cai pelas costas. Eles parecem estar bastante contentes em vê-los. Você vai descer e pedir provisões a este povo (volte para **324**) ou vai seguir para outra ilha (volte para **314**)?

## 387

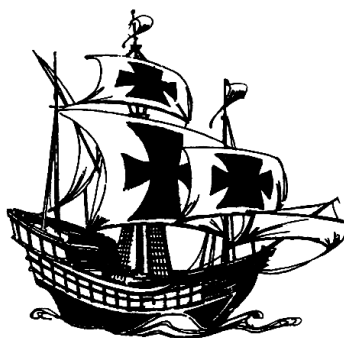
Uma tempestade sopra do sul, tornando difícil prosseguir. Sua tripulação, porém, consegue manter o Banshee no curso. Quando o tempo clareia, você vê seu destino no horizonte, a ilha de Nippur. Durante a aventura, você recebeu dois sacos do Rei dos Quatro Ventos? Se recebeu, volte para **299**; se não, volte para **32**.





## 388

Tendo vencido os acólitos, você se aproxima da estátua - uma representação feia de um dos senhores da decadência. Carniças estilizadas caem de seu bico denteado e muitos de seus braços insectóides carregam várias criaturas à morte. Os olhos efervescentes parecem penetrar em você. Olhando mais de perto, você vê que o ídolo tem um imenso rubi - lapidado na forma de uma língua bífida - dentro da boca aberta. Você vai enfiar a mão para agarrar a jóia (volte para 360) ou vai tentar levantar a estátua de seu pedestal para carregá-la até seus homens (volte para 228)?

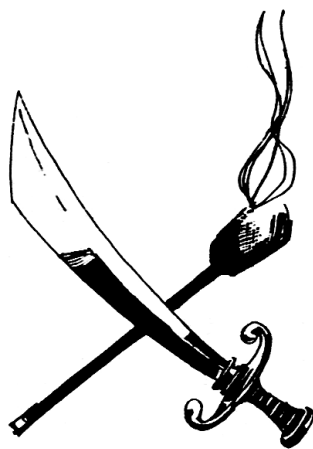


## 389

Quando você passa entre as estátuas, o chão abre-se sob seus pés, lançando você e seus companheiros em um fosso profundo. Tontos pela queda, vocês nada podem fazer quando alguém invisível coloca uma corda em volta de seus pescoços. Lutando para conseguir ficar de pé, você, junto com seus piratas, é erguido no ar para balançar entre as duas estátuas com os outros marinheiros. Sua aventura termina aqui.

## 390

Você examina os aposentos do abade e descobre um baú contendo 110 moedas de ouro. A espada do abade também é um prêmio valioso, pois foi forjado com o mais fino aço de Marad; ela adicionará 2 pontos a sua HABILIDADE, sempre que você entrar em combate corpo a corpo. Examinando o aposento mais a fundo, você descobre um alçapão sob a cadeira do abade, o qual se abre para uma escada em espiral. Descendo por ela, você chega até um corredor rudemente escavado, que o leva até um determinado ponto além das muralhas do castelo. Você recupera sua tripulação, que o aguarda, retorna ao Banshee, levanta âncora e segue descendo a costa. Volte para 123.







## 391

Você solta as velas do Banshee e o leva com rapidez para o lado do indolente navio mercante. Sua tripulação brande as cimitarras e os arcos, enquanto você se inclina na amurada, gritando para o capitão e a tripulação do outro navio: “Entreguem suas mercadorias e passageiros ou perderão suas vidas e seu navio.” Isto lhe traz uma resposta inesperada. Uma figura vestida com um manto, obviamente um Feiticeiro ou Mago, afasta-se dos passageiros aterrorizados e realiza um pequeno feitiço, que invoca uma Sombra infernal e a envia como uma nuvem de fumaça pelo espaço existente entre os dois navios e ataca você, o capitão.

	HABILIDADE	ENERGIA
SOMBRA	11	6

Se você vencer, volte para **252**.

## 392

O capitão do navio, vendo sua tripulação ser massacrada, correu até o porão e fez vários buracos no casco. O navio mercante começa a afundar. Finalmente, num ato de extremo temor, o capitão, agarrando os sacos de ouro de encontro ao peito, pula nas profundezas salgadas. Tudo o que você consegue obter com tanto trabalho são 5 tripulantes para serem vendidos como escravos. Os Baixios de Trysta encontram-se a uma pequena distância ao sul; você vai passar em direção à ilha de Trysta (volte para **164**), vai seguir para sudoeste em direção a Kish (volte para **223**), a Roc (volte para **204**), ou para sudoeste, em direção ao Canal de Goth (volte para **191**)?

## 393

Empunhando suas espadas, você e seus homens caem repentinamente sobre os piratas desavisados. Com um berro, você faz sua tripulação atacar.

PIRATAS	ATAQUE 10 FORÇA 6
---------	-------------------

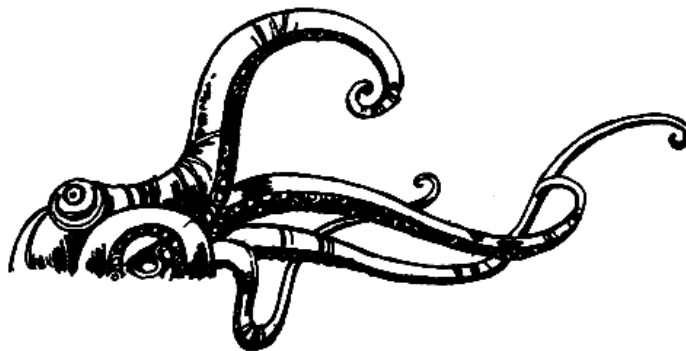
Se vocês vencerem, volte para **154**.

## 394

Juntando toda a sua força, você gira seu cajado para os pés do Gigante, mas erra os dedos dele e acerta a pedra. “Ha!”, diz Mog. “Errou!” No entanto, o bloco de arenito, já por demais carregado pelo tremendo peso do Gigante, quebra-se com seu golpe e se desintegra em areia quando Mog se prepara para girar a árvore. Desequilibrado, ele cai no chão. “Bem”, diz ele, dando de ombros, “acho que venceu”. **Teste sua Sorte**. Se você tiver sorte, volte para **56**; se for azarado, volte para **344**.

## 395

Tendo vencido seus atacantes, você não hesita em saqueá-los. Contudo, sendo simplesmente uma embarcação de assalto, ela não leva nenhum ouro, você exige então 5 dos sobreviventes como escravos. Você também fica com a cana do leme da embarcação que, suspeita, esteja por detrás da misteriosa propulsão. Esta aquisição, apesar de não funcionar no Banshee, levanta o moral de sua tripulação - recupere 2 pontos de sua SORTE. Se estiver seguindo para Roc, volte para **27**. Se for para o Canal de Goth, volte para **178**.

**396**

Depois que você lhes passa um sermão, eles sossegam e olham para o chão, humildados. A disciplina foi restaurada. Volte para **312**.

**397**

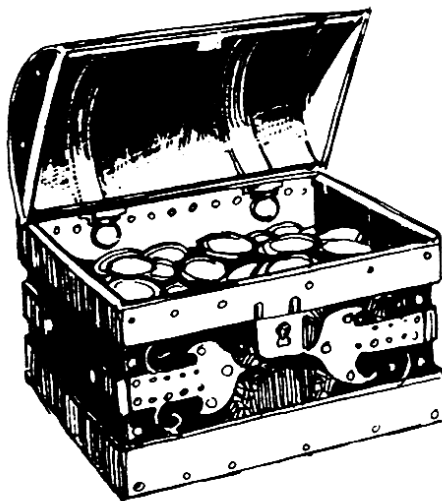
A sala de dados à sua volta está a maior bagunça. Os corpos de el-Fazouk e seus homens encontram-se a seus pés. Os ocupantes das partes não afetadas da sala param para observar, agora que o combate já acabou, e retornam a seus jogos. Apenas uma briguinha cotidiana neste covil de vilania. Examinando seu velho inimigo, você descobre uma bolsa contendo 55 moedas de ouro - some-as a seus Despojos. Se você ainda não o fez, pode tentar as lutas (volte para **48**) ou as corridas de Bataar (volte para **270**); se não, você deixa a cidade de Calah (volte para **262**).

**398**

Quando você nada pela falha, ela se fecha firmemente, levando-o preso a umas vinte braças sob o mar. A fenda é na verdade a boca incrustada de um molusco gigante. A criatura o prende por muito mais tempo do que lhe permitia a poção mágica que você bebera. Sua aventura termina aqui.

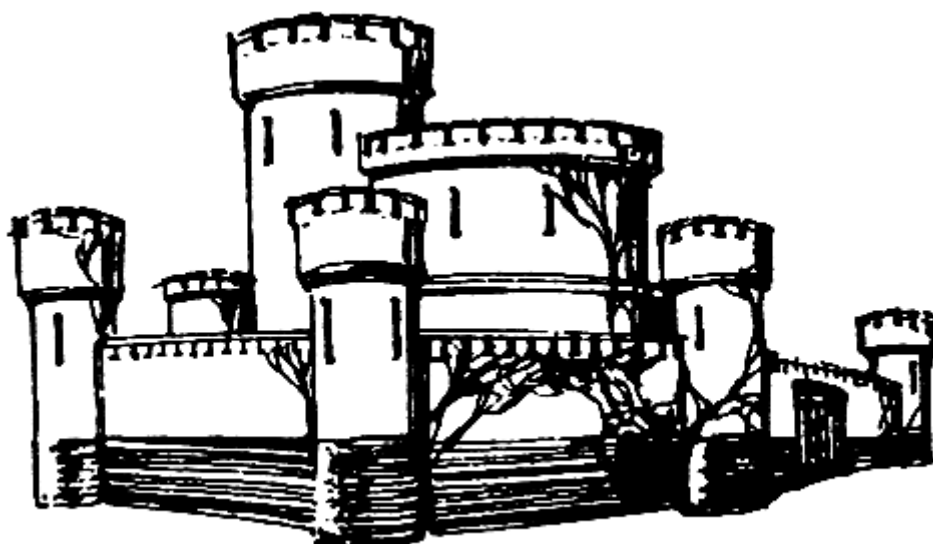
**399**

Girando sua cimitarra, você corre para a criatura e acerta-a bem no meio da cabeça. A lâmina se parte. Com um grunhido, a criatura ataca, atravessando-o com vários de seus chifres de ossos, lançando-o contra as paredes do fosso. Sua aventura termina aqui.





“Veja”, você diz para Abdul, abrindo seu cofre e revelando uma quantidade de ouro substancialmente maior do que a dele, “eu sou o vencedor. Eu sou o maior malandro, o melhor saqueador de cidades!” Abdul inclina a cabeça, admitindo sua vitória. Você venceu.





## MARES DE SANGUE

A cidade de Tak, ao final norte do Mar Interior, é o maior covil de ladrões, piratas e assassinos que o mundo civilizado jamais viu. Nesta cidade de escória, existem dois piratas famosos por sua cobiça implacável, seus ataques surpresa bastante audaciosos e seus incontestáveis confrontos com a morte. Um deles é Abdul, o Açogueiro. O outro é você.

Somente um pode ser o Rei dos Piratas. É feita uma aposta, e se inicia a corrida. Mas qual dos dois vencerá?

Dois dados, um lápis e uma borracha são tudo de que precisa para embarcar nesta emocionante aventura de pirataria. Você decide para onde navegar, em que perigos se arriscar e que monstros enfrentar.

**COLEÇÃO AVENTURAS FANTÁSTICAS**  
**Uma sensação no mundo inteiro!**

Ilustração da capa por  
**Rodney Matthews**

EDITORA



MARQUES SARAIVA

ISBN 85-85238-36-4

# Atenção!!!

Este livro foi trazido à você por Oculum Malum.

Este é um material de distribuição de fãs para fãs destes livros e seus direitos autorais de publicação no Brasil, pertencem à Editora Marques Saraiva.

Copyright © by Marques Saraiva Gráficos e Editores

Este e-book se destina única e exclusivamente a quem possui o livro original e tem o objetivo de preservar o livro da ação do tempo e do manuseio do mesmo.

Se você adquiriu este material e não possui o livro original, delete-o imediatamente de seu computador pois caracterizar-se-á crime de pirataria.

É proibida a comercialização deste material.

Obs: Este lançamento foi um trabalho em parceria com o tomasmp.

Visite: <http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=32247471>  
<http://aventuras-fantasticas.blogspot.com/>

*Dúvidas, sugestões ou reclamações? Mande um e-mail para [oculum.malum@gmail.com](mailto:oculum.malum@gmail.com)*